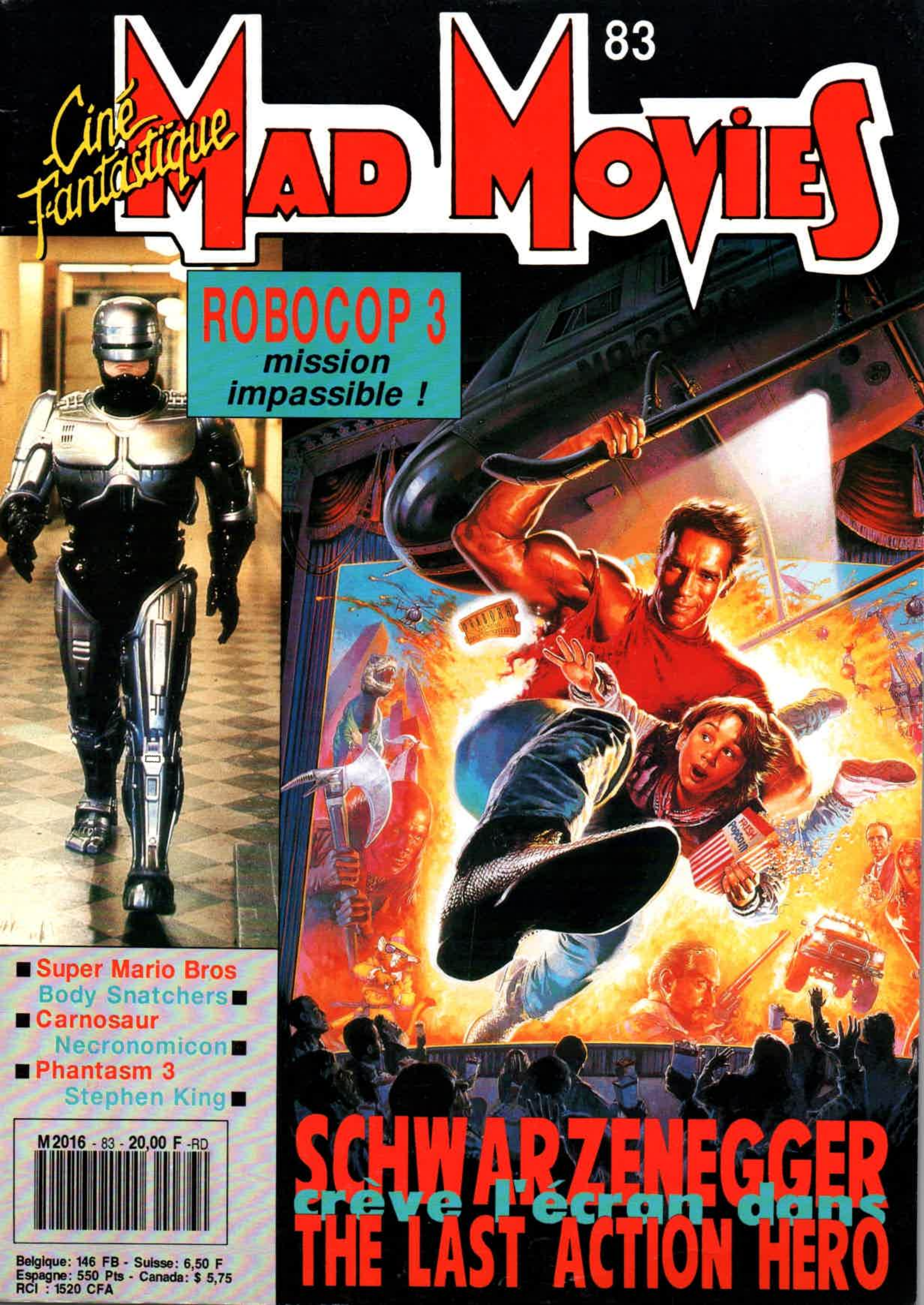


83
Ciné Fantastique
MAD MOVIES
ROBOCOP 3
mission impassible !
Super Mario Bros
Body Snatchers
Carnosaur
Necronomicon
Phantasm 3
Stephen King
M 2016 - 83 - 20,00 F -RD
SCHWARZENEGGER
crève l'écran dans
THE LAST ACTION HERO
Belgique: 146 FB - Suisse: 6,50 F
Espagne: 550 Pts - Canada: $ 5,75
RCI : 1520 CFA



Voici enfin les trois premiers BABY CART de Kenji Misumi, la plus célèbre saga samourai du cinéma japonais, adaptation lyrique, cruelle et sanglante de la bande dessinée culte KOZURE OGAMI.

CINE POCHE

BABY CART

TOMISABURO WAKAYAMA

LE SABRE DE LA VENGEANCE

réalisation KENJI MISUMI - production SHINTARO KATSU

UNE SELECTION PANDA FILMS





BABY CART: LE LOUP A L'ENFANT

05 **LE SABRE DE LA VENGEANCE**....................................159 F
Le complot des Yagyu contre Ogami. Comment ils tuèrent sa femme et le condamnèrent à se faire hara-kiri..

06 **L'ENFANT MASSACRE**..159 F
Ogami affronte les trois invincibles maîtres de la mort, ainsi qu'une fille du clan Yagyu et ses guerrières ninjas...

07 **DANS LA TERRE DE L'OMBRE**......................................159 F
Ogami doit lutter contre un clan ninja, puis une armée de ronins à sa solde des Yagyu, dévoilant les mitrailleuses cachées dans le landau de Daïgoro...

MAJIN LE GOLEM SAMOURAI (MAD MOVIES n° 82)

12 **MAJIN**/Kimeyoshi Yasuda..159 F
Les enfants d'un seigneur assassiné s'enfuient dans la forêt pour demander la protection du dieu Majin.

13 **LE RETOUR DE MAJIN**/Kenji Misumi..............................159 F
Majin se reveille en fureur, écarte les eaux de la mer, et détruit un clan de samourais tyranniques.

14 **LE DERNIER COMBAT MAJIN**/Issei Mori.......................159 F
Quatre enfants s'enfuient dans la montagne de Majin, traqués par le clan de samourais félons qui retient leurs parents en esclavage.

Nom:

Adresse:

Code postal: Ville:

N° ___/___/___/___/___/___/___/___/

TOTAL CASSETTES:
Frais d'exp. pour la 1 ère cassette colissimo recommandé:....................35,00
Frais d'exp. par cassette supplémentaire:..15,00
PORT GRATUIT A PARTIR DE 5 CASSETTES

Cassettes disponibles dans les
VIRGIN, FNAC, librairie MOVIE 2000

et par correspondance en découpant le bon de commande ci-joint à renvoyer à

PANDA FILMS,
8 rue Pradier 75019 PARIS
tél. (1) 42 08 45 66

Ciné Fantastique MAD MOVIES

Rédaction, Administration : 4, rue Mansart, 75009 Paris. **Editeur/ Directeur de la publication** : Jean-Pierre Putters.

MAD MOVIES Ciné-Fantastique Numéro 83. **Rédacteur en chef** : Jean-Pierre Putters. **Secrétaire de rédaction** : Vincent Guignebert. **Coordination** : Marc Toullec. **Comité de rédaction** : Didier Allouch, Marcel Burel, Vincent Guignebert, Jean-Pierre Putters, Marc Toullec. **Collaboration** : Betty Chappe, Guy Giraud, Pierre Millon. **Correspondants** : Emmanuel Itier (Los Angeles), Alan Jones (Londres). **Maquette Men** : Vincent Guignebert et Jean-Pierre Putters.

Remerciements : Michelle Borowski, Cori Cascante, Véronique Chassereau, Carole Chomand, Clarisse Coufourier, Carol R. Crowe, Sue Davis, Dana Deitemeyer, Marquita Doassan, Melanie Dubose, Audrey Fontaine, Christophe Jouvet, Jan Kean, Anne Lara, Marie-Christine Malbert, Jeff Matteson, Elizabeth Meunier, Sandrine Meunissier, Bronwyn Preston, Marie Queysanne, Daniela Scala, Jenny Schenbeck, Joseph Swaney.

Photocomposition/ Montage : The Mansart's Boys Corporation. **Photogravure** : Axes. **Impression** : Jean Didier. **Distribution** : N.M.P.P. **Tirage** : 80.000 exemplaires. **Dépot légal** : Mai 1993. Paraît tous les deux mois. **Commission paritaire** : 59956. **ISSN** : 0338 - 6791.

sommaire







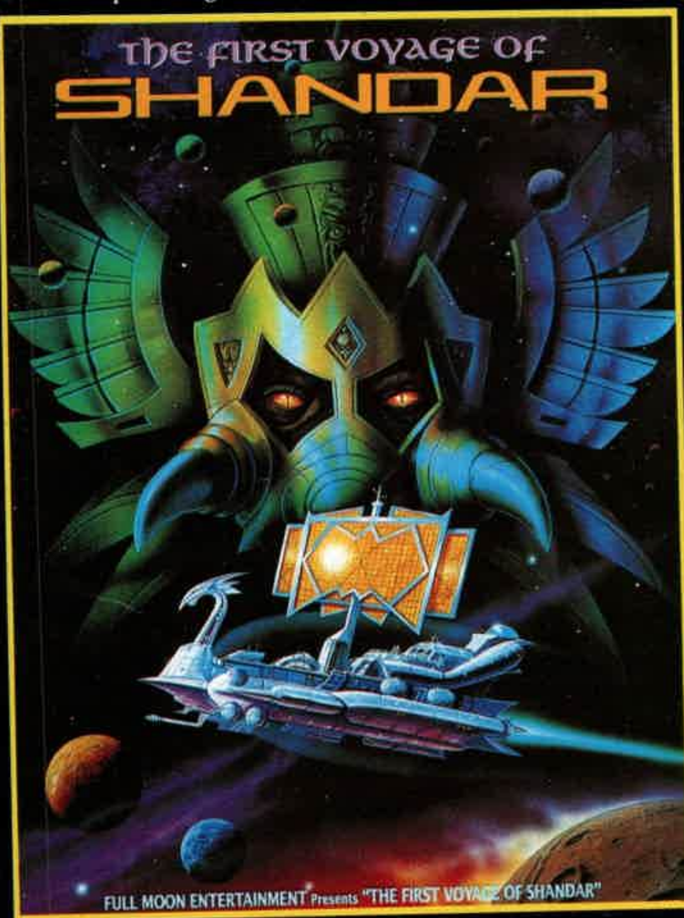
Necronomicon



NOTULES LUNAIRES

■ Une bonne nouvelle pour démarrer (sinon, j'attaque pas !) : Après le succès de la série ***Les Contes de la Crypte*** et le projet de l'adapter au grand écran, le nabab hollywoodien Joel Silver s'offre les droits de "remaker" le catalogue de la britannique *Hammer*. **Le Cauchemar de Dracula, La Momie, Les Vierges de Satan, La Gorgone** et autres **Frankenstein et le Monstre de l'Enfer** feront donc l'objet d'adaptations nouvelles sous la houlette du producteur de **L'Arme Fatale** et de **Piège de Cristal**, grand amateur de fantastique et de gore.

■ Tim Burton a la pêche en ce moment. Une pêche géante. A tel point qu'il va produire **James and the Giant Peach** d'après le bouquin de Roald Dahl. Reste plus qu'un détail à régler, s'il le tourne en animation, en réel, ou dans une combinaison des deux (*en fait, on ne sait rien alors ?*). Un jeune garçon fuit ses méchantes tantes en utilisant une potion magique. Il se réfugie dans une pêche en compagnie d'insectes de taille humaine. (*Attends, c'est lui qui est minuscule, ou bien la pêche est géante et les insectes aussi. J'ai rien compris !*).



■ Dernière production Charles Band en date : **The First Voyage of Shandar** du généralement piteux Ted Nicolaou. Le Shandar du titre est une espèce de Han Solo de moindre pointure, grand justicier galactique, en lutte perpétuelle contre la race belliqueuse des Zrkala, inventeurs d'une arme biologique risquant de décimer la population de la Terre. Pour sauver la planète, Shandar bat le rappel de ses anciens compagnons d'armes : la belle Lila Armstrong, l'alien humanoïde Masurai, l'amazone Azak, le navigateur amphibie Giln et autres extraterrestres bizarres dont la fédération interplanétaire de **Star Trek** ne voudrait pas pour cause de ridicule. Au terme d'un voyage mouvementé, le bon Shandar mettra à mal l'envahisseur. Pour les amateurs de toute petite **Guerre des Etoiles** exclusivement.

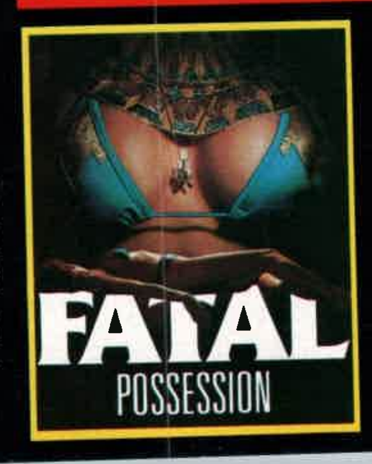
■ L'Office du Cinéma Halluinois (des gens d'Halluin, donc) propose une soirée fantastique, pour ne pas dire une fantastique soirée, le 12 juin prochain, à 18 heures, avec trois films au programme : **Bettlejuice, Le Sous-Sol de la Peur** et **La Nuit des Morts-Vivants** (version Romero). Prix des places 50F. Possibilité de réservation auprès du cinéma Familia, Place Jacquard, 59250 Halluin. Rens. au 20. 03. 18. 51.

■ L'ADAC propose aux personnes intéressées des ateliers spécialisés dans l'écriture de scénario, le cinéma d'animation, le dessin animé, la musique de film assistée par ordinateur, et l'image de synthèse 3D, 2D, animation. Renseignements et inscriptions, tél : 46. 28. 67. 16. (l'après-midi).

Editorial

Au lendemain du lancement d'un questionnaire, nous montons tous la garde autour de la boîte aux lettres. Et même la nuit, c'est Allouch qui s'y colle afin de recevoir les lecteurs désirant à toute force arriver parmi les cent premiers, en oubliant sans doute qu'il ne s'agit ici ni d'une course ni d'un concours (pourquoi Allouch ? Parce que c'est le plus jeune et le moins fort. Voilà. Bien fait pour lui).
Mine de rien, à chaque fois, on frise le stress, on frôle le flip. Tels ces chanteurs fiévreux dans les coulisses, et que personne ne rappelle au cours d'une fausse sortie. Et s'ils ne nous aimaient plus ? Et si personne ne répondait ? On pense toujours à cette revue amie qui, suite au lancement fébrile d'un questionnaire, ne recevait en retour que quatre lettres par semaine ! (Non je ne vous dirai pas laquelle... ou seulement par téléphone, alors...).
Heureusement, le questionnaire fonctionne bien à *Mad Movies*. C'est même, avec les petites annonces, ce qui marche le mieux ces temps-ci. Et vous savez pourquoi ? Parce que c'est gratuit, tout simplement. C'est de notre faute, d'ailleurs. Il suffirait de tarifer les petites annonces pour se faire un blé monstre. Imaginez rien que 100 annonces à 200F, mettons... Quoi, vous pensez que des sournois hésiteraient à payer ? Oui, mais combien ? Ah 80%, ah oui... Bon, alors disons vingt annonces seulement, mais à 1000F dans ce cas, ça ferait quand même... Ah, 1000F c'est dissuasif, vous croyez ? Et une seule grosse annonce à 20.000F, peut-être ?
Au lieu de rire, voyez combien il est dur de sortir de cette crise. Ce serait même très Balladur, n'ayons pas peur des mots...
Autre systématique du phénomène questionnaire dans la majorité des magazines, le silence qui lui succède invariablement au numéro suivant. Comme si ceux qui posent les questions n'aimaient pas trop les réponses reçues, ou s'ils craignaient de fournir des renseignements par trop précieux à leurs confrères attentifs. "Euh oui, nos nombreux lecteurs, en substance le petit Joël de Clamart et Manu, le petit frère de la maquettiste, prétendent qu'on est vraiment trop caca-boudin et résilient leur abonnement (dont un gratuit, en plus !). Mais surtout ne le répétez à personne, alors, parce que c'est confidentiel, hein !"
Heureusement, disais-je, chez nous les réponses frisent, et même parfois dépassent, les mille enveloppes, et j'en ris encore parce que pour la première fois en dix ans c'est pas moi qui dépouille, c'est Vincent (pourquoi ? Parce que c'est le plus jeune et qu'il n'avait pas le choix. Oui, nous sommes tous le plus jeune ici, et surtout moi vu que c'est moi qui commande).
Alors voilà, le lecteur moyen de *Mad Movies* - appelons-le Max pour raison de praticité, voulez-vous ? - lit d'abord les Notules Lunaires et l'Editorial (hello, Max, tu me vois bien, là ?). Max se passerait volontiers de la rubrique Jeux Vidéo et trouve en revanche indispensable les Notules, la Vidéo, le Courrier des Lecteurs et la Mad Rubrik. Il regrette d'abord Les Craignos Monsters, puis le Film Décrypté et le Forum, souhaite une rubrique sur les téléfilms et les séries TV, et trouve intéressante, voire indispensable, la rubrique Vidéo (sauf un Max qui la trouve vulgaire. Allez comprendre...). Max préfère la couverture du numéro 80, puis celles des 81, 79, 75 et 74. Quatre Max les trouvent cependant "toutes nulles" (de vilains Max, sans doute...). Il aimerait que l'on parle un peu plus des anciens films, pense qu'il y a assez de critiques dans la revue, et trouve assez facilement le prix au bas de la page à gauche. Non, c'est pas ça, il trouve le prix très attractif, je veux dire. Enfin, Max conclut par quelques suggestions dont nous tirerons assurément des idées à l'avenir, ceci afin de rester le plus possible fidèles à votre attente.
Et à propos de prix, nous entrons justement, avec ce numéro, dans notre dizième année à ce tarif de 20F. Déjà, autour de nous, les observateurs nous croient fous. C'est peut-être le moment ou jamais de venir nous rejoindre avant que nous reprenions tout à fait nos esprits et passions à 30F. On compte sur vous.
Hé, vous avez vu, un film d'horreur en compét' du Festival de Cannes (la version Ferrara, excellente au demeurant, de **The Body Snatchers**). A quand Tonton Mad au musée Grévin ? Cela ne ferait jamais qu'un triste cire de plus...

Jean-Pierre PUTTERS



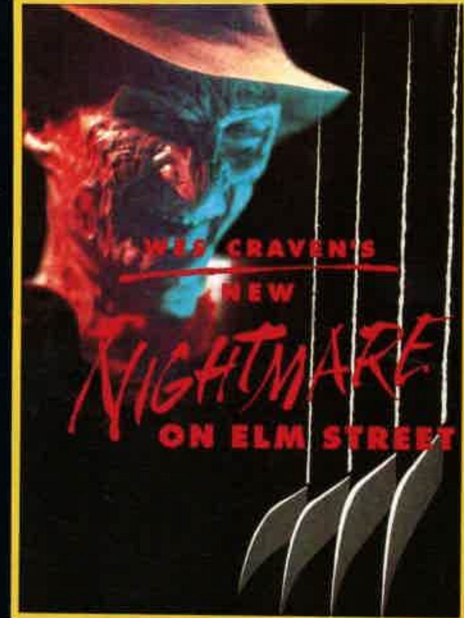
■ Ecrit, réalisé et produit par l'égyptien Adeeb Barsoum, **Fatal Possession** se devait de rendre hommage à la terre des pharaons. Son héroïne : Ann, une étudiante passionnée d'égyptologie. Dès que celle-ci entre en possession d'un pendentif millénaire (le petit truc entre les deux gros trucs, ci-contre), elle subit d'étranges changements de personnalité et va tuer quelques teen-agers qui justifient ainsi leur présence dans le film. Partir de la malédiction des pharaons pour aboutir à un psycho-killer de base, quelle misère !

LAST IMPRESSIONS



Donald Jackson, pilier de la série Z (**The Rollerblades Seven** et ses walkyries topless sur roulettes, **Hell Comes to Frogtown** et ses crapauds humanoïdes) nous prodigue ses **Last Impressions** à tendances autobiographiques. Un scénariste et un producteur de séries B se rendent à un dîner, espérant bien y décrocher un contrat juteux. Mais, surgit de l'au-delà une harpie sexy qui, par tous les moyens, essaie d'influencer les options "artistiques" des convives. Et ceux-ci révèlent leur véritable identité lors du final... Les amateurs, érotomanes sur les bords, apprécieront tout particulièrement les apparitions de Miss Julie Strain, cornue et très légèrement vêtue, une abonnée (à *Mad Movies* ?) du genre.

■ Freddy nous devait bien une oraison funèbre de première classe, puisque l'épisode signé Rachel Talalay nous avait gratifié d'un enterrement dernière catégorie, malgré le plat (?) relief final. Sous la houlette de son créateur, Wes Craven, et avec l'indispensable Robert Englund, arrive donc **Wes Craven's New Nightmare on Elm Street**, lequel se tournera dès août prochain. Malin, Wes Craven présente Freddy Krueger comme l'innocente vedette d'une série de films d'horreur ! Heather, la comédienne qui partage la vedette avec lui souffre néanmoins de cauchemars à l'inquiétant goût de réalité. Perplexe, elle demande conseil au géniteur du croquemitaine, Wes Craven en personne. Mais ce Wes Craven-là n'est pas le vrai. Le vrai croupit dans un asile psychiatrique depuis longtemps déjà. Ce cinéaste n'est autre qu'un des multiples visages de Freddy Kruger... Une drôle d'histoire pour une énième séquelle qui se doit d'être à la hauteur.

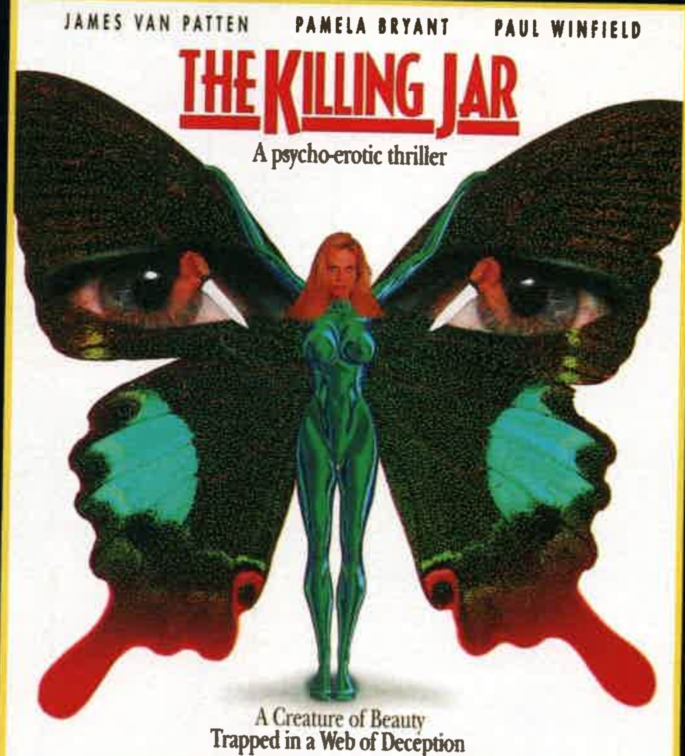


■ Pour sa deuxième édition, *Meridiens*, le Festival de la Jeune Création Vidéo Européenne propose aux jeunes réalisateurs une compétion courts métrages vidéo comprenant cinq catégories. La fiction, le reportage, la pub (vantant le mérite de la construction européenne), les films d'animation assistés par ordinateur et le vidéo-art. Date limite d'envoi des films, fin août 93. Renseignements : Meridiens, Mr. Wilhem Kubiac, La Gauthière, Le 1000 Club, Pont de l'Etoile, 13400 Aubagne. Tél. : (16) 42 32 91 80.

■ Les plus grandes stars ne répugnent plus à mettre leur talent au service du cinéma fantastique. On sait par exemple que Jack Nicholson doit jouer un loup-garou d'ici peu ; mais la surprise vient quand même du choix de l'acteur retenu pour le rôle-titre du **Frankenstein** produit par Coppola. Il s'agit en effet de... combien je gagne déjà ici ? (*trop, mon pauvre San, dépêche ou ça va encore baisser...*). Eh bien il s'agit de Robert De Niro, ni plus ni moins ! Kenneth Brannagh, qui réalise, jouera à ses côtés le Baron Frankenstein.

Il reste encore des gens passionnés par ce qu'ils font et cela fait plaisir. Tel est le cas du couple tenancier du Vidéoclub Fantastique de Bègles, *Ciné-World*, qui propose pas moins de 2000 titres de cassettes fantastiques, avec surtout cette idée pratique et révolutionnaire : la location par correspondance. Tout renseignement, sur place, par courrier ou par téléphone, s'obtient auprès de *Ciné-World*, 9 rue du Chevalier de la Barre, 33130 Bègles. Tél.: 56. 49. 28. 18.

■ Le Festival Fantarock, de Niort, recherche des candidatures de films fantastiques, amateurs ou semi-pro, pour sa première édition devant se dérouler en juillet prochain. Tout renseignement à AJC Cineparis, 8 rue du R.P. Christian Gilbert, 92600 Asnières. Tél. : 40. 86. 52. 50.



■ Psycho-killer encore avec **The Killing Jar**, dont l'étroitesse du scénario est bien camouflé par une affiche superbe louchant du côté du **Silence des Agneaux**. Mis en images par David Blum, avec James Van Patten et Paul Winfield, **The Killing Jar** se limite à une variation sur le thème de **The Fan** avec Lauren Bacall. Petite variante quand même, c'est cette fois une vedette du porno (Pamela Bryant) qui subit les assauts d'un admirateur un peu trop inconditionnel.

■ Le futur n'est plus ce qu'il était ! C'est *Nelvane* qui l'affirme avec sa série animée ***Cadillacs and Dinosaurs*** dont le slogan proclame : "nous avons vu le futur et c'est le passé". L'action se déroule au 26ème siècle dans un monde en folie reconquis par les animaux préhistoriques. Mais comment diantre ont-il fait ? Les quelques humains survivants, eux, font bien sûr à la chasse aux dinosaures... en cadillac ! Finie la chasse au gaspi, alors !

■ Il y a des projets dont on attend la concrétisation avec patience. C'est le cas de **L'Histoire sans Fin 3** dont l'épisode précédent mêlait niaiserie et naïveté. Après Wolfgang Petersen et George "L'Autre" Miller, Peter MacDonald reprend le flambeau de cette saga lourdement féerique. Suivra **La Colline à des Yeux 3** dont Wes Craven sera le producteur exécutif. Co-écrit par Jonathan Craven, le fils de Wes, **La Colline a des Yeux 3** montre des militaires essayant de prendre possession de cette portion de désert, mais les G.I. vont se heurter à des agresseurs inattendus. Se profile aussi à l'horizon un **Ghoulies IV** dont l'inutilité touche à l'abstraction pure et simple. Tony Randell (**Hellraiser 2**) s'attèle actuellement à la réalisation de la séquelle du **Démon d'Halloween** de Stan Winston, **Pumpkinhead 2**. Francis Coppola fait dire qu'il y aura un **Dracula 2**. Son producteur, *Columbia*, est OK, de même que Anthony Hopkins qui reprendra le rôle de San... non ! où avais-je la plume ? (*j'ai bien une idée...*), de Van Helsing, voulais-je dire.

■ Déçu par le bide monstrueux de son pourtant remarquable **Lorenzo**, George Miller pense à un ultime chapitre du calvaire christique de Mad Max. Certaines rumeurs persistantes affirment qu'il le tournerait en relief !

■ Non, ce n'était pas une blague. Le producteur *Tri-Star* a bien acheté les droits d'un **Godzilla** ricain à la nippone *Toho*. On parlait de Sam Raimi à la mise en scène, mais c'est désormais le nom de Terry Gilliam que l'on murmure en coulisses. Très curieux !

■ Autre nouvelle incroyable. Dans le **Ed Wood** que vient de commencer Tim Burton, avec Johnny Depp dans le rôle de l'immortel réalisateur-transexuel de **Plan 9 from Outer Space**, c'est Martin Landau (le commandant Koenig de **Cosmos 1999**) qui incarne le vampirique Bela Lugosi, décédé pendant le tournage du chef-d'œuvre susnommé.

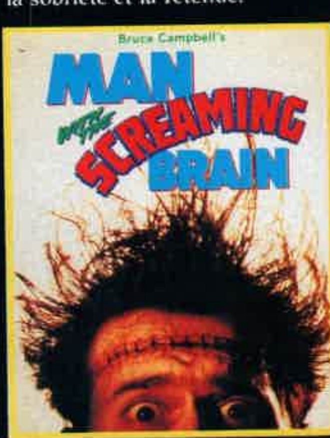
DARK UNIVERSE

Quand il ne réalise pas les nanars les plus moelleux de la création, Fred Olen Ray les produit. L'auteur de **Alienator** livre ainsi **Dark Universe** signé Steve T. Latshaw, fidèle disciple du Maître (**Vampire Trailer Park**). **Dark Universe** ne cherche pas midi à quatorze heures. Au moment de rentrer dans l'atmosphère, l'astronaute Steve Thomas, à bord du Nautilus, reçoit la visite de milliers de particules extraterrestres. La capsule se crashe dans les marais de Floride, suite à quoi, les habitants du patelin disparaissent un à un. Clef de l'énigme : Steve Barnett sous l'influence des aliens microscopiques est devenu un monstre assoiffé de sang. C'est ce que découvriront une équipe de scientifiques et une journaliste, avant que le malheureux astronaute ne mute en une petite armée de monstres... Comme tout Fred Olen Ray qui se respecte, **Dark Universe** inclut des nénettes peu farouches et un monstre, cousin caoutchouteux de celui que créa jadis Giger pour Ridley Scott.



- Allez, ça suffit maintenant, couché le monstre !
- Oh oui, oh oui, m'dame...

Passé à la postérité pour avoir incarné le bouillonnant Ash dans la saga **Evil Dead**, Bruce Campbell réalise un rêve et, de ce fait, un film, **Man With the Screaming Brain**. Dans la tradition loufoque du grand **L'Homme aux Deux Cerveaux**, Bruce Campbell met en scène deux belligérants, Paco Rex, un petit loubard, et Bruce Cole, un industriel sophistiqué responsable de la mort du frère de son ennemi juré. Par les bonnes grâces d'un professeur Nimbus, le Dr. Ivan Wolinski, Paco écope du cerveau de Bruce et Bruce celui de Paco. Peu après cette greffe miraculeuse, les deux cobayes humains s'évadent. Vu l'argument, ce n'est pas avec ce film que Bruce Campbell devrait donner dans la sobriété et la retenue.



THE PAGEMASTER

A la croisée de **Qui Veut la Peau de Roger Rabbit** et **L'Histoire sans Fin**, **The Pagemaster** mêle animation et prises de vues réelles. Conjointement réalisé par Joe Johnston (**Rocketeer**) et Maurice Hunt (un ancien de chez *Walt Disney*), cette production Ted Turner fait du Jordy américain, Macaulay Culkin, un gosse surdoué. D'une logique imperturbable, il visite, en l'absence de ses parents, une vieille bibliothèque lorsqu'éclate un violent orage. Du coup, apparaît le Pagemaster (ce cabot de Christopher Lloyd) qui guide le gamin à travers les pages des ouvrages poussiéreux. Dans cet univers délirant, il rencontre de singuliers personnages à qui Leonard Nimoy, Whoopi Goldberg et Patrick Stewart prêtent leur voix.

Annoncé depuis trois ans, **Thinner**, d'après la nouvelle de Stephen King, semble reprendre forme, toujours sous la direction de Tom Holland. Le film, qui se tournera début 1994, conte toujours les malheurs d'un type énorme qui perd du poids jusqu'à devenir un squelette ambulant. Cependant, la production, confrontée à des impossibilités au niveau des effets spéciaux, change d'orientation. Au lieu d'engager le gras John Candy, Tom Holland prendra un filiforme. La performance de Goldie Hawn dans **La Mort vous va si Bien** aurait suscité ce choix. On parle de Peter Weller dans le rôle vedette de **Thinner**.

Les excentriques aventures de Elvira vont s'étendre au petit écran. Un épisode pilote réalisé par Peter Bonetz vient d'être produit par *20th Century Fox*. Aux côtés d'Elvira (Cassandra Peterson), John Paragon dans le rôle de Renfield.

Amateurs de science-fiction italienne bien ringue, vous devriez vous pâmer d'aise à la vision de **Navigators of the Space**, un temps annoncé sous le titre **Navigator the Return**. En mission de reconnaissance depuis Gamma, une soucoupe volante ("l'ovni, please l'ovni" chantait Polnareff). (*aïe, aïe, aïe* !) se pose dans un bled perdu de Floride. Son passager, un tas de ferraille aux yeux bleux du nom de Jay 7, transmet son savoir encyclopédique au jeune Bob, 12 ans, lequel, non satisfait de posséder désormais le Q.I d'Albert Einstein, révèle des pouvoirs paranormaux. Très sollicité pour être étudié par la Nasa, Bob s'enfuit aux côtés de Jay 7 dans l'engin spatial. Le gamin et l'extraterrestre casserole de cuivre font copain-copain. Signé Camillo Teti, ce **Navigators of the Space** joue sa chance, entre **E.T.** et **Short Circuit**.

Bellâtre narcissique de la série B, David Heavener se met lui-même en scène dans **1999 the Abandoned Zone**. Entre Mad Max et Snake Plissken, Heavener incarne le mercenaire Travis Mc Adams contraint de délivrer Ricker, un puissant industriel captif de la secte du "Nouvel Ordre", dans une prison aux normes de celle de **New York 1997**. Moralité : David Heavener pompe à mort John Carpenter.



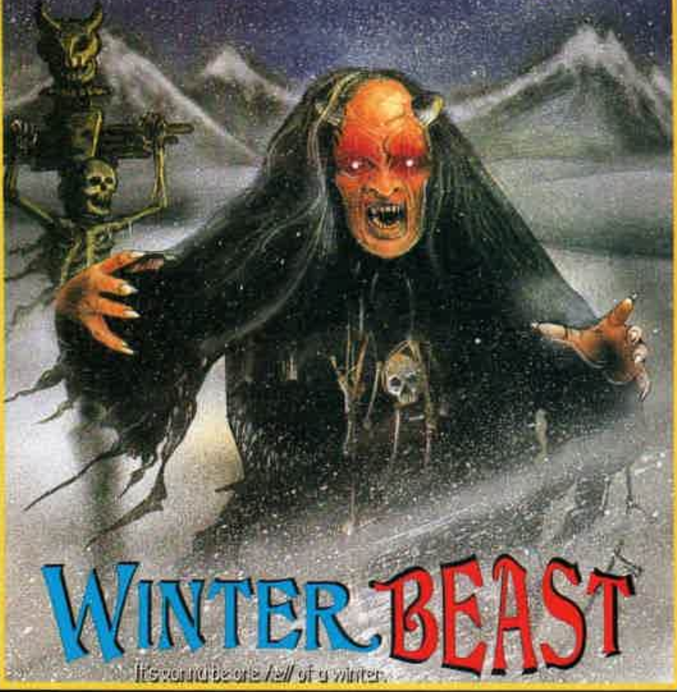
Ne donnant plus signe de vie depuis son sémillant **Blob**, Chuck Russell, sans doute embringué dans des projets avortés, refait surface avec **The Mask**, d'après la bande dessinée *Dark Horse*. Mixant action en prises de vues réelles et animation par ordinateur, cette aventure bien frappée du ciboulot débute par la découverte d'une relique à l'effigie d'un maléfique dieu Viking à New York. Découvreur de cette pièce de musée, Stanley Ipkiss, un brave type timide, effacé, subit l'influence du masque qui moule son propre visage. Illico, le citoyen médiocre qu'il est se métamorphose en superhéros terrifiant, un personnage de dessin animé appréciant tout particulièrement les blagues du plus mauvais goût et grand tombeur de dames.





■ Dans **Midnight Kiss** de Joel Bender, Carrie Blass, une femme-flic dépressive, enquête sur la mort de femmes vidées de leur sang. Evidemment, le responsable est un vampire séduisant qui se fera un plaisir de tomber la dame après que celle-ci lui ait vidé son chargeur dans le buffet.

■ De prime abord, **Winter Beast** écrit et réalisé par le jeune Christopher Thies ne semble pas mal du tout. En fait, c'est de l'ultra Z sous emballage professionnel. Dans ce fleuron du bis qui voudrait bien être apparenté à un nouvel **Evil Dead**, une divinité maléfique surgie d'un cimetière indien vient perturber la quiétude de montagnes arpentées par de courageux texas rangers. Répondent aussi à l'appel du Z un poulet géant, un dragon, un yéti et une momie. Cocasse non ?
D'après quelques téméraires s'y étant risqué, ce **Winter Beast** ressemblerait à un film amateur des sixties. Même le son ne serait pas synchro et le plus important décor d'intérieur ne dépasserait pas dix mètres carrés. Rien que de bonnes raisons pour espérer en la découverte prochaine de cette perle du terroir américain.



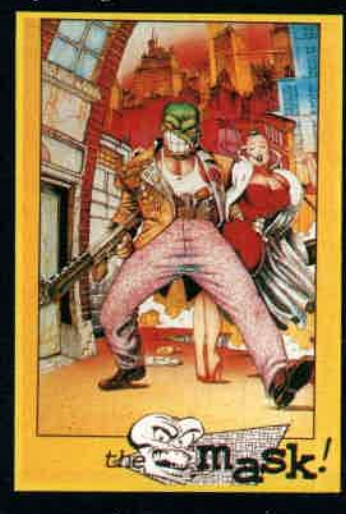
STEPMONSTER



Stepmonster est une nouvelle production Roger Corman, signée Jeremy Stanford. Elle prend pour héros Todd Dougherty, un adolescent lecteur vorace de bandes dessinées. Celui-ci, à l'imagination fertile, soupçonne sa belle-mère d'être un monstre carnivore. Bien sûr, personne ne le prend au sérieux, surtout son père très amoureux. Mais lorsque les voisins disparaissent dans de bien mystérieuses conditions, le gamin commence à bénéficier d'un certain crédit...

■ John Carpenter, encore du nouveau. *Universal* vient de mettre le remake de **La Créature du Lac Noir** en veilleuse, **Beast** sommeille, **Pin Cushion** n'intéresse personne sauf son producteur... Mais voilà que le réalisateur des **Aventures d'un Homme Invisible** reprend **Le Village des Damnés** des mains de Tom Holland. Ce **Village des Damnés** est le remake d'un classique de la S.F. british des sixties. Il met en scène d'inquiétants enfants blonds, nés sous l'influence d'une intelligence extraterrestre. Là-dessus, le cinéaste s'attaque à un autre titre, **In the Mouth of Madness**. Sutter Cane est l'auteur à succès de l'ultime livre d'horreur, lequel rend irrémédiablement fou ses lecteurs. A la suite de la disparition brutale de l'écrivain, l'agent d'assurance John Trent enquête. Tandis que se matérialise le contenu du livre maudit, il découvre la vérité sur les origines de l'inspiration de Sutter Cane, lequel puise dans un monde pas aussi tangible qu'il le semble...

■ Richard Donner prépare en grand secret, donc ne le répétez pas, une série télé de S.F. avec les scénaristes de ***Star Trek : The Next Generation***. Il en réalisera le pilote. C'est en fait la réponse de *Fox* à *Paramount*, dont la série ***Sea Quest***, produite par Spielberg, fait un malheur.



■ Les vampires marchant fort à l'heure actuelle, certains producteurs ne se privent pas de projets ambitieux. Se tournera donc à Londres, à partir de juillet prochain, **Sherlock Holmes versus Dracula** du bon Richard Franklin (**Link**). Timothy Dalton (remplaçant Christopher Reeve) incarne le fin limier de Baker Street, Phil Collins son fidèle Docteur Watson et Christopher Walken le Prince des Ténèbres transporté en bateau jusqu'à Londres depuis sa Transylvanie natale. Un projet très excitant comme on dit.

■ Très occupé ces temps-ci par **Starwatcher**, entièrement conçu en images de synthèse dans les laboratoires parisiens de Vidéo-System, Jean "Moebius" Giraud s'attèle parallèlement à la mise en images animées de son album "Airtight Garage".



■ *Carolco* et *Canal +* misent gros (55 millions de dollars) sur **Stargate**, une très ambitieuse saga de science-fiction que prépare dans le plus grand secret l'allemand Roland Emmerich (**Moon 44, Universal Soldier**), cinéaste réputé pour tirer le maximum de budgets minimaux. Interprété par Kurt Russell et James Spader, **Stargate** débute par la découverte, dans le désert égyptien, d'un transistor informatique. Décrypté, il entraîne une expédition à l'autre bout de l'univers, là où est gardé le secret des origines de l'homme. Un projet ambitieux !

■ Malgré l'échec de **Trauma** (pourtant, la première demi-heure est formidable), Dario Argento se lance sur un nouveau film, **Stendal's Syndrome**, dont il espère donner la vedette à Bridget Fonda, une fana du Maître italien et de fantastique en général. Son disciple, Michele Soavi (**The Sect, Sanctuaire**), s'attèle de son côté à **Dellamorte Dellamore**, une histoire de zombies, d'amour et de tagliatelles...
Attendez, juste de zombies et d'amour, on me dit !

■ Connu pour avoir à deux reprises massacré les romans de Clive Barker (**Rawhead Rex & Underworld**), le britannique George Pavlou reprend du service pour **Little Devils : The Birth**. Ces "petits diables" sont en fait des gargouilles issues de statues médiévales étudiées par un scientifique. Dans une crypte, celui-ci découvre l'existence d'une entité diabolique qu'il s'empresse de réveiller involontairement, lequel monstre voudrait bien se réincarner dans le corps le plus disponible. Et, tels les Gremlins, les Ghoulies, les Critters et autres petits monstres ricaneurs, les gargouilles vont mettre un bocson pas possible dans, notamment, un night-club. Pour amateurs inconditionnels de bébêtes teigneuses.

■ Tout commence par le meurtre d'un gosse de dix ans par une femme, sous les yeux des flics Tucker et Flynn. La tueuse se révèle être une scientifique russe travaillant sur un projet ultra-secret orchestré par le gouvernement américain. Celui-ci concerne un organisme extraterrestre, dénué de forme, prenant possession de corps humains. Interprété par un beau tiercé (Bill Paxton, John Hurt & Louis Gossett Jr.), **Monolith**, une mise en scène John Eyres, débute à la manière d'un polar branché "paire de flics" pour se boucler sur un apocalypse généré par la boîte d'effets spéciaux, *Introvision*. A priori, c'est pas mal du tout. Surtout quand on ne l'a pas encore vu, faut dire ; parfois, ça aide...

San HELVING

FOREVER YOUNG

Mel Gibson tenait tellement à jouer le rôle de Daniel McCormick dans **Forever Young** qu'il a lui-même acheté les droits du scénario avant de confier la production à la *Warner*. Les raisons qui ont provoqué un tel enthousiasme de la part du beau Mel pour cette histoire restent mystérieuses. **Forever Young** n'est ni plus ni moins qu'un mélo téléphoné et larmoyant. Le genre de film qui essaie tellement de plonger le spectateur dans les bons sentiments que presque toutes les vélléités émotionnelles se transforment en involontaires éclats de rire.

En 1939, Daniel McCormick est un pilote casse-cou de l'armée américaine. Follement épris d'Helen, il se décide à la demander en mariage. Mais avant qu'il ait pu lui proposer cette union, Helen est victime d'un terrible accident de la circulation. Renversée par un camion, elle tombe dans un coma profond. Les médecins lui laissent peu d'espoir. Persuadé malgré tout qu'elle reviendra à la vie et prêt à l'attendre toute son existence, Daniel accepte de servir de cobaye à une expérience de cryogénisation que mène son ami savant Harry Finley. Ce dernier lui promet de le tirer de son sommeil glacé dès que Helen se réveillera. L'expérience tourne mal et Daniel ne se réveille que cinquante ans plus tard, sorti de sa somnolence par des gamins qui s'amusent dans un hangar de l'armée. Recueilli par la mère d'un de ces gosses (Jamie Lee Curtis, qui ne s'arrange pas avec les années), Daniel essaye de savoir ce qui s'est passé et pourquoi on l'a oublié dans ce caisson.

C'est donc pour cette histoire que Mel Gibson a craqué. On ne vous demandera pas d'en faire autant ! Le film n'est pas surprenant un seul instant. Pas décevant non plus, puisque pour décevoir, il faut laisser espérer et que dès les premières images on sait à quoi s'attendre. Steve Miner, le réalisateur du **Tueur du Vendredi** et de **Meurtres en Trois Dimensions** (sans commentaire), exécute ses figures imposées dans un ordre impeccable mais reste incapable d'élever le niveau. Pas de reproche à adresser à Gibson qui assure mais qui se laisse rattraper par la niaiserie ambiante. Bref, celui qui crie au génie sur cette histoire d'hibernation est un menteur. Traîner **Forever Young** dans la boue serait aussi beaucoup exagérer Si le film s'arrêtait avant un final foireux et risible à souhait, dont le seul intérêt réside dans des effets de vieillissement conçus par le vétéran Dick Smith, **Forever Young** garderait ce côté "love story" honnête. Mais l'affreux épilogue fout tout en l'air et laisse le spectateur sur une impression de parodie involontaire.

Didier ALLOUCH

USA. 1993. Réal.: Steve Miner. Scén.: Jeffrey Abrams. Phot.: Russell Boyd. Mus.: Jerry Goldsmith. Prod.: Edward S. Feldman & Jeffrey Abrams. Int.: Mel Gibson, Jamie Lee Curtis, Elijah Wood, Isabel Glaser, George Wendt... Dist.: Warner Bros Dur.: 1 h 42. Sorti le 7 avril 1993.





SANTA SANGRE

Dix ans après **Tusk** (une mauvaise expérience bien qu'il ne renie pas le film), Alejandro Jodorowsky retourne derrière la caméra avec **Santa Sangre**, qui aura attendu cinq ans avant de connaître les honneurs d'une distribution. Rare représentant aux côtés de **Europa** et **Edward aux Mains d'Argent** d'un cinéma contemporain résolument porté par une inspiration poétique, **Santa Sangre** développe son intrigue autour d'un traumatisme enfantin. Dans un cirque de Mexico, le jeune magicien Fenix, amoureux de Alma, une funambule sourde-muette, subit les disputes de ses parents Orgo, propriétaire adipeux et ivrogne, et Concha, membre d'une secte d'adorateurs d'une vierge amputée des deux bras. Concha, dont le temple vient d'être rasé par la municipalité, trouve Orgo dans les bras de la plantureuse femme tatouée. Colère aidant, elle balance une rasade d'acide sulfurique sur le sexe de son mari qui se venge en coupant les deux bras de sa femme avant de de suicider sous les yeux de son fils. Traumatisé, Fenix est interné dans un asile psychiatrique parmi les mongoliens jusqu'à 20 ans, jusqu'à ce que sa mère manchote ne réapparaisse. Dès lors sous le joug d'une Concha possessive et infirme, Fenix se substitue aux mains coupées et exécute les ordres maternels et vengeurs.

Il y a de tout dans **Santa Sangre**, comme si les dix ans de purgatoire cinématographique de Jodorowsky avaient débouché sur un désir maladif de tourner. Pour preuve le final, long, très long, où le cinéaste refuse de lâcher la bride à une histoire déjà conclue, ou encore la splendide scène de procession où le cirque pleure la mort de l'éléphant (peut-être une façon d'enterrer dans la dignité **Tusk**). Onirique lorsque Fenix est la proie de visions insolites, drôle et émouvant lorsqu'il déambule dans la ville en compagnie de ses compères mongoliens, sauvage et gore lorsqu'il poignarde "à la Argento" la femme tatouée, **Santa Sangre** peut se lire comme une biographie romancée et colorée de Jodorowsky. Après la déception occasionnée par un **Dune** qu'il n'a jamais pu mener à terme, le cinéaste aux mains temporairement liées ne pouvait revenir que sous la forme du héros de **Santa Sangre** : un Fenix qui renaît de ses cendres et retrouve l'usage personnel de ses mains.

Vincent GUIGNEBERT

Italie. 1989. Réal.: Alejandro Jodorowsky. Scén.: Alejandro Jodorowsky, Roberto Leoni et Claudio Argento. Phot.: Daniele Mannuzzi. Mus.: Simon Boswell. Maq.: Marcelino Pacheco. Prod.: Claudio Argento pour Intersound. Int.: Axel Jodorowsky, Adam Jodorowsky, Guy Stockwell, Blanca Guerra, Thelma Tixou, Sabrina Dennison, Faviola Elenka Tapia... Dur.: 2 h 05. Dist.: Les Films de l'Atalante. Sorti le 14 avril 1993.

COUP DE JEUNE

Le fantastique et les comédies françaises semblent de plus en plus liés. Pour le meilleur, **Les Visiteurs** qui triomphe avec déjà plus de 7 millions de spectateurs, mais aussi pour le pire, **Coup de Jeune**.

Daniel Gélin y est le professeur Gaudeamus, un prix Nobel qui découvre un sérum de jeunesse et l'ingurgite par accident. Notre vénérable vieux savant se transforme en un gamin de quatre ans et son âge ne cesse de régresser. Pour s'en sortir, il devra convaincre tout son entourage que le bébé de quatre ans qui s'adresse à eux est bien le vieil homme de 70 berges que tous admiraient et respectaient.

Imaginez-vous coincé pendant une heure et demie dans un ascenseur dont les hauts-parleurs assènent l'album de Jordy à tue-tête avec, pour seul compagnon, un abruti qui vous raconte une histoire idiote en vous donnant des grands coups dans les côtes chaque fois que c'est censé être drôle. Imaginez ce cauchemar éveillé et vous aurez une petite idée du calvaire enduré par les (rares) spectateurs de **Coup de Jeune**.

Tout est insupportable dans ce film : l'histoire, qui semble avoir été écrite par des mongoloïdes dégénérés ; les acteurs, pourtant des pointures de la comédie gauloise (Carmet, Anémone, Lamotte, Castaldi, Chesnais...), mais qui n'ont pas l'air d'avoir grand chose à faire de leur personnages et on les comprend ; Antonin Lebas Joly, le gamin qui joue Gaudeamus à quatre ans, un gosse horripilant, version cinématographique de Jordy à qui on a envie de foutre des baffes dès qu'il apparaît ; les effets spéciaux qui frôlent le ridicule absolu. Ils se résument à un effet de morphing, passage de la tête de Manuel Gélin à celle de son père Daniel (notez les allusions freudiennes ou notez pas, c'est comme vous voulez en fait) et une grotesque séquence de miniatures où Xavier Gélin semble avoir piqué les *Majorette* et le garage en modèle réduit de ses enfants pour les "animer" à l'écran. Gélin paraît tellement fier de son film qu'il s'y attribue une figuration parlante. Quand on fait un truc comme ça, on se cache, Monsieur. Il a déclaré ne pas vouloir réaliser d'autres films si **Coup de Jeune** ne marchait pas. Bonne nouvelle, c'est un bide !

Didier ALLOUCH

France. 1993. Réal.: Xavier Gélin. Scén.: Philippe Setbon & Xavier Gélin d'après une idée originale de Lluis Garcia Gallo. Phot.: Flore Thulliez. Mus.: Vladimir Cosma. Prod.: Evelyne Gélin, Xavier Gélin & Stéphane Marsil. Int.: Daniel Gélin, Martin Lamotte, Jean Carmet, Jean-Pierre Castaldi, Anémone, Antonin Lebas Joly... Dist.: UGC. Dur.: 1 h 28. Sorti le 7 avril 1993.



ABONNEMENT



SOYEZ *MAD*, ABONNEZ-VOUS !

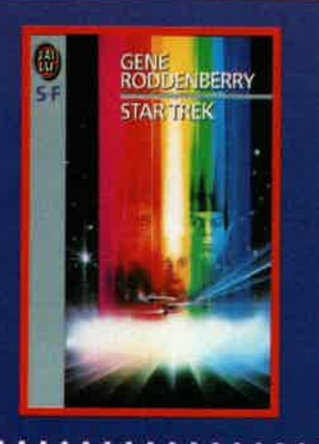






Soyez parmi les 200 premiers à nous envoyer votre bulletin d'abonnement et recevez, au choix, la K7 de **LA FIN DE FREDDY**, en relief avec lunettes incorporées (pour en prendre plein la gueule), **AUX FRONTIERES DE L'AUBE**, le choc vampirique de Kathryn Bigelow (pour rougir de plaisir), **EDWARD AUX MAINS D'ARGENT**, le chef-d'œuvre ciselant de Tim Burton (pour s'en payer une bonne tranche), la BO en CD de **Evil Dead III** (carrément) ou, chez *J'ai Lu*, deux classiques de la littérature de SF, "Star Trek" de Gene Roddenberry et "Rage" de Stephen King.

Pour tous les suivants, et sous réserve que vous le réclamiez fort sur le bon de commande, nous vous enverrons, au choix, le poster format 75 x 115 des plus grands héros du fantastique, le pin's *Mad Movies* (bientôt épuisé le pauvre), ou le pin's **Dick Tracy**.





BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou photocopier et à renvoyer à
MAD MOVIES, 4 rue Mansart, 75009 PARIS

NOM ______________________________

PRENOM ______________________________

ADRESSE ______________________________

____

____

Désire m'abonner pour un an à Mad Movies.
Règlement joint par chèque ou mandat-lettre.

Ces cadeaux vous parviendront avec le premier numéro de votre abonnement.

L'abonnement à *Mad Movies* ne coûte que 100 F pour une année complète (six numéros) et 190 F pour deux ans (douze numéros). Pour vous abonner, il suffit de nous envoyer cette somme, par chèque ou mandat-lettre à

MAD MOVIES
4 rue Mansart,
75009 PARIS

Pour l'étranger, et par voie de surface : 120 F. Envoi par avion : 200 F. Tout règlement : par mandat international exclusivement. Nous n'acceptons aucun chèque sur l'étranger.

LA LIBRAIRIE DU CINEMA



MOVIES 2000

49, rue de La Rochefoucauld 75009 PARIS
Métro St-Georges
Tél.: 42 81 02 65

Photos de films - portraits d'acteurs - affiches - jeux de photos couleurs - revues et fanzines de cinéma fantastique - revues étrangères (Fangoria, Gore-zone, Cinefantastique, Starlog...), plus les anciens numéros de Mad Movies et Impact.
En ce moment, tout sur les Batman, Alien, Mad Max, Freddy, Guerre des Etoiles, Robocop, Terminator, etc...

MOVIES 2000 achète revues de cinéma, photos, fanzines, ektas...

NOUVEAU ! RAYON de K7 VIDEO à prix réduits. Divers et fantastique. Neuf et occasion.
MOVIES 2000 rachète également vos K7 vidéo.

Dangereuses Visions

© 20TH CENTURY FOX

FRANCIS FORD COPPOLA AND JAMES V. HART
BRAM STOKER'S Dracula
...m and the Legend

© COLUMBIA PICTURES

© MARVEL

CATALOGUE MENSUEL GRATUIT
particuliers et professionnels

IMPORT U.S.A
COMICS
MANGAS
POSTERS
BADGES, TEE -SHIRTS

MODEL KITS
CINE-FANTASTIQUE
SERIES T-V

MINITEL 36-15 CHTI

VENTE PAR CORRESPONDANCE: BP 67 59009 LILLE CEDEX TEL : 20.12.95.72
COMICS SHOP: 81, RUE DE LA MONNAIE 59800 LILLE TEL: 20.06.51.51 FAX: 20.12.95.52
ouvert du mardi au samedi de 14h à 19h

BOX-OFFICE

De **Fortress**, on attendait des scores relativement faibles, vu l'image pas folichonne de Christophe Lambert après des nanars aussi peu consommables que **Highlander le Retour** et **Face à Face**. Mais l'ex-Tarzan a encore des ressources. Dans un rôle à la Schwarzie, il emprisonne tout de même 248.000 bagnards pour une peine de deux mois à purger dans les cinémas de Paris et banlieue. Un chiffre très coquet. Après ça, le film devrait sortir en salles aux Etats-Unis où il n'était jusqu'alors question que d'une exploitation vidéo. Exploitation vidéo justement et tendance inverse. **Hellraiser III** (autour de 20 millions de dollars chez l'Oncle Sam) ne mettra pas un Cénobite sur les écrans français. Financièrement trop risqué d'après l'ayant-droit. Directos dans les vidéo-clubs !
Alors que **Les Visiteurs** sont depuis longtemps rentrés dans le club très fermé du million de spectateurs et plus sur Paris (1.600.000 !!!), **Histoires de Fantômes Chinois** troisième du nom, vend seulement 14.000 pâtés impériaux. L'usure des séquelles.



Christophe Lambert fait un petit carton avec ***Fortress.***

Le vampirique **Innocent Blood** (après un four monstrueux aux States) pompe tout de même 69.000 rhésus 0, grâce à la présence d'une Anne Parillaud qui a refusé de faire la promo pour cause de "médiocrité". *Sidéral*, distributeur accusé à juste titre de massacrer par tous les moyens (affiches laides à faire peur, combinaisons minables de salles, titres français craignos...) les films qu'il sort, balance **Le Souffle du Démon** de Richard Stanley au Brady, temple du fantastique il est vrai, mais aussi bon alibi pour décrocher un visa d'exploitation nécessaire pour faire grimper le prix de vente des droits télé à *Canal +*. Relevé du compteur : 1047 pèlerins. Après **Hangin' with the Homeboys** (voici deux ans) et le récent **Dernière Limite** (en fait le fulgurant, fascinant **Deep Cover** à voir toute affaire cessante) une nouvelle victime de la politique hara-kirienne et je m'en foutiste d'un distributeur. Chez *Fox*, on pleure le bide du bizarrement magique **Toys**. Seulement 2000 grands dadets sont venus faire mumuse le premier jour. Une grosse production lourdement déficitaire. Après ça, pour retrouver tout son crédit auprès des producteurs, Barry Levinson va certainement nous pondre un **Rain Man 2**.
Aux States, **Les Tortues Ninja 3** (chez nous le 17 juillet) ont la pizza mauvaise. Seulement 40 briques US dans la tirelire de *New Line* qui avait pour habitude de comptabiliser quarante autres olives supplémentaires. **The Dark Half** de George Romero, après deux ans de stationnement dans les caves d'*Orion* pour cause de banqueroute, démarre moyennement. On lui prédit un score de total de 35 millions de dollars, ce qui n'est pas si mal.

Dernière minute

L'ami Tony Clarke et l'association A.M.I. Nocienne nous informent de la manifestation "BD Ciné" qui se tiendra à Neuilly sur Marne du 28 au 31 mai prochain. Vente et exposition de bandes dessinées, de jeux vidéo sont au programme. Mais ce sont les films qui nous intéressent surtout. Au programme : les pilotes des séries ***Time Trax*** et ***Babylon 5***, le **Captain America** d'Albert Pyun, le dessin animé de long métrage **Félix le Chat**, et une flopée de dessins animés, des Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvestre & Titi, les making of de **La Famille Addams** et **Terminator 2**, les bandes-annonces gouleyantes de sérials américains des années 30 & 40... Pour tous renseignements, contactez le 42.09.94.02, précédé du 16 et du 1 si vous comptez vous téléporter depuis la province.

AVIS CHIFFRES

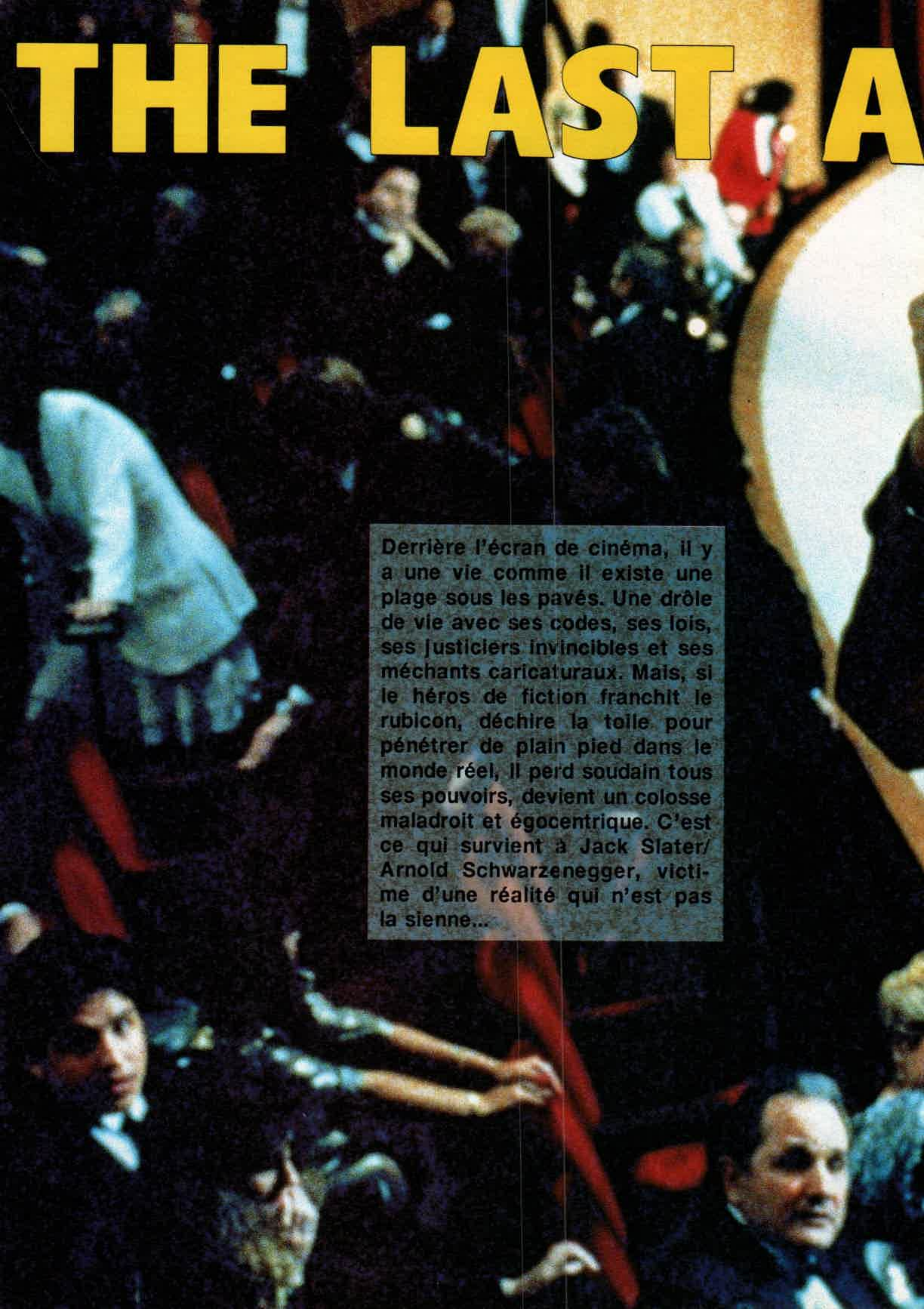
0 : nul. 1 : très mauvais. 2 : mauvais. 3 : moyen.
4 : bon. 5 : très bon. 6 : chef-d'œuvre.
D.A.: Didier Allouch. M.B.: Marcel Burel. V.G. : Vincent Guignebert.
J.P.P.: Jean-Pierre Putters. M.T.: Marc Toullec.

	DA	MB	VG	JPP	MT
Body Snatchers	6		6		6
The Borrower	2				4
Forever Young	2	3	2		2
Fortress	3	4	4	3	4
Liquid Dreams	0		1		2
Robocop 3	1		0	2	1
Santa Sangre	2	4	5	4	4
Super Mario Bros					4
Les Tomates Tueuses Contre-Attaquent	3	4	4	4	3

RAPPEL A NOS ABONNES

Suite à un nouveau routage du service abonnement, l'avis de fin d'abonnement figure désormais sous la forme de la mention "Réab." inscrite au-dessus de votre adresse sur l'enveloppe lors de l'expédition de votre dernier exemplaire. Pensez à le renouveler, si vous désirez recevoir tous nos numéros.

THE LAST A



Derrière l'écran de cinéma, il y a une vie comme il existe une plage sous les pavés. Une drôle de vie avec ses codes, ses lois, ses justiciers invincibles et ses méchants caricaturaux. Mais, si le héros de fiction franchit le rubicon, déchire la toile pour pénétrer de plain pied dans le monde réel, il perd soudain tous ses pouvoirs, devient un colosse maladroit et égocentrique. C'est ce qui survient à Jack Slater/ Arnold Schwarzenegger, victime d'une réalité qui n'est pas la sienne...


CTION HERO



oujours plus grand, toujours plus fort, toujours plus spectaculaire, toujours plus sensationnel, des cascades toujours plus impressionnantes, des effets spéciaux toujours plus performants... Nous sommes bien dans le carrousel hollywoodien de la dithyrambe, de l'inflation à tout prix. A n'importe quel prix. Et **The Last Action Hero** en est le dernier ambassadeur, le dernier représentant de cette race de mammouths, de "blockbusters" comme disent les professionnels lorsqu'il s'agit de définir en un mot une super-production destinée à rameuter des foules toujours plus nombreuses. Mais quand le blockbuster en question est la combinaison de deux personnalités hors-normes, les millions de dollars s'effacent devant le prestige d'un générique quatre étoiles. En fait, **The Last Action Hero**, en associant de nouveau Arnold Schwarzenegger et le cinéaste John Mc Tiernan six ans après **Predator**, prend une dimension autrement plus éloquente que celle d'une séquelle bouffie aux hormones style **L'Arme Fatale 3**, mètre-étalon de la complaisance hollywoodienne. Non, **The Last Action Hero**, projet émoustillant, excitant, s'élève plus haut, nettement plus haut...

Lorsque Arnold Schwarzenegger reçoit le scénario de **The Last Action Hero**, il planche sur **Les Croisades** que Paul Verhoeven doit mettre en images. L'Autrichien, soucieux d'alterner les genres, n'hésite pas. Après **Terminator 2**, il demande à atténuer son image d'homme violent. Enchaîner les déboires prophétiques du cyborg au cœur gros comme ça sur le siège de Jérusalem aurait été "too much" pour quelqu'un qui aime à caviarder une filmographie musculeuse de sucreries comme **Jumeaux** et **Un Flic à la Maternelle**. "*Il était inévitable que* ***Les Croisades*** *soit un film très violent. Vous ne pouvez pas raconter l'histoire de quarante mille guerriers chrétiens s'en allant conquérir le tombeau du Christ pour les transformer en babysitters. Pour comprendre la folie des Croisades, il est vraiment nécessaire d'en décrire les aspects les plus durs. Toutefois, j'aime alterner les genres, passer d'un film comme* ***Les Croisades*** *à une production destinée à une audience plus large*". **The Last Action Hero** est cette production "visible par tous". Non pas que John McTiernan et Arnold se soient sournoisement entendus pour ratisser le plus large possible en forçant la dose de démagogie ordinairement admise, mais c'est le film qui le veut ainsi. Car le bien titré **The Last Action Hero** est un sommet quasi inaccessible du cinéma d'action, décrit comme le "*croisement entre* ***Le Magicien d'Oz*** *et* ***48 Heures***" par tout le gotha hollywoodien. Cette définition en vaut bien une autre. Celle-ci par exemple : "*la rencontre de* ***La Rose Pourpre du Caire***, ***d'Indiana Jones*** *et de* ***Rambo***" !

Dans **The Last Action Hero**, Arnold Schwarzenegger est Jack Slater, le HEROS définitif, ultime. Il officie dans un univers fantastique, fantaisiste, celui de la bande dessinée et d'Indiana Jones, d'Arnold Schwarzenegger justement et des histoires les plus ébouriffantes. Il traverse indemne les rideaux de balles joyeusement déversées par des vilains armés jusqu'aux dents, passe au travers des fenêtres, grimpe dans des tours infernales en proie aux flammes pour sauver des nonnes, effectue des sauts vertigineux de plusieurs centaines de mètres dans les airs et ceci confortablement installé dans une grosse bagnole. Le jeune Danny Madigan admire Jack Slater, son idole à l'écran. Et c'est justement en achetant un ticket de cinéma pour son dernier film que l'adolescent passe de l'autre côté de l'écran dans un univers intégralement fictif. Danny colle évidemment aux basques de son héros, lequel, grincheux, n'apprécie que moyennement cette intrusion dans son monde à lui. Et Danny lui-même tente de le convaincre de la fiction dans laquelle il évolue. Là, le soleil brille toujours, les passants dans la rue ressemblent aux mannequins de *Vogue*, les méchants ne rechargent jamais leurs tromblons et tombent comme des mouches dans un nuage d'insecticide lorsque le héros dégaîne. A tous ces arguments, Jack Slater ne veut rien entendre. Il continue, impassible, à vivre une permanente grande aventure d'une époque à l'autre. C'est son lot quotidien, la normalité derrière l'écran. Mais l'aventurier, dans sa traque des malfaisants, doit prendre en considération les propos du gosse lorsque le ticket de cinéma magique qui l'a transporté ici-bas tombe aux mains de personnes mal intentionnées. Et une horde de rascals, de malandrins, de malfaisants hirsutes, de canailles débarquent dans le monde réel, au moment même où commence la projection en avant-première pour le gratin

Jack Slater/ Arnold Schwarzenegger, sur les traces d'un nouveau Predator ? Une référence parmi tant d'autres...

Une cascade parmi tant d'autres dans un film qui a demandé la participation de presque tous les casse-cous de Californie.

hollywoodien de **Jack Slater IV**, laquelle se déroule en présence d'Arnold Schwarzenegger. Déstabilisé, virevoltant d'un monde à l'autre, Jack Slater doit se faire à l'évidence : le monde vrai ne correspond pas du tout à celui qu'il écume habituellement...

"D*ans la réalité, lorsque vous tirez sur un véhicule, celui-ci n'explose pas pour s'élever à quinze mètres dans les airs. Quand vous passez à travers une fenêtre, vous vous blessez à la main. En prenant conscience des douloureuses conséquences de ses actes, Jack Slater perd de sa superbe. Rapidement, son personnage de fiction se détériore jusqu'à ce qu'il se rende compte qu'il est virtuellement impossible de survivre dans une ville comme New York. Flic invincible au cinéma, il s'aperçoit des affres de la violence, de l'usage des armes. Pour survivre dans ce nouveau monde, il doit s'adapter, changer*". Le surhomme invulnérable, indestructible connaît ainsi de nombreux déboires. Lorsqu'il prend conscience qu'il est désormais mortel, Jack Slater modifie radicalement son comportement. En persévérant dans la voie héroïque, il deviendrait une espèce de Jack-La-Gaffe ratant systématiquement ses entrées en scène. "*Suivre le point de vue d'un enfant qui sait comment sont fabriqués le cinéma et l'action, de quelle manière sont conçues les aventures dont le public raffole, est une idée particulièrement brillante. Dans la scène du commissariat, ce regard apporte un contraste indispensable. Dans le monde fictif de Jack Slater, le poste de police est outrageusement coloré, en opposition avec celui, véritable, de Los Angeles où Danny se trouvait quelques minutes plus tôt. Toujours par contraste, le vrai commissariat est un endroit mortellement ennuyeux, sans prostitués incarcérées, sans nains, sans qui que ce soit d'habillé de manière excentrique. Enfin bref, sans rien de ce qui permet d'identifier un commissariat au cinéma. Dans* ***The Last Action Hero****, nous avons tout fait pour exagérer l'univers de Jack Slater. Jack conduit paisiblement, cause avec son passager tandis que les voitures se crashent autour de lui, explosent. Il en est ainsi car le héros qu'il incarne doit toujours être impeccable. Rien ne peut lui arriver car, comme il l'explique lui-même, aussi longtemps qu'il dérogera à outrance sur la réalité, il survivra*". Mais cette immunité tombe à partir du moment où il surgit de l'autre côté de l'écran, aux trousses des vils bandits possesseurs de cet ersatz de lampe d'Aladdin qu'est le ticket magique de Danny Madigan.

"C*'est un rôle tout spécialement écrit pour Arnold. Impossible d'imaginer un autre comédien dans la peau du personnage.*



John McTiernan et Arnold : les grandes retrouvailles.

Arnold Schwarzenegger est réellement The Last Action Hero" proclame le réalisateur John MacTiernan qui succède à Robert Zemeckis sur le projet. A 45 ans, Arnold Schwarzenegger est physiquement parfait pour le rôle, façonné à la perfection, le cigare toujours au bec. "*En 1976, le réalisateur Bob Rafelson m'a confié : "Surtout ne tourne pas de westerns, de films de guerre avant 40 ou 45 ans, parce que c'est à partir de cet âge que tu seras mûr. Aujourd'hui, ton ossature n'est pas mal du tout. Demain, elle sera bien mieux". Sur le coup, j'ai pris ces propos pour une injure. J'ai pensé : "Attends une minute ! Je suis super. Que reproches-tu à mon visage ?". Mais il avait parfaitement raison. Et aujourd'hui je comprends pourquoi. Lorsque vous atteignez un certain âge, vous en imposez plus*". De la maturité que cela s'appelle. Le réalisateur du **Facteur Sonne Toujours Deux Fois** disait vrai. Autour de la trentaine, Arnold aurait fait trop boy-scout, trop garçonnet dans un rôle pareil. Van Damme a cru qu'il surmonterait ce handicap en tournant **Universal Soldier** ; il s'est planté. Dans **The Last Action Hero**, tout s'aligne sur la pointure de Jack Slater/ Arnold Schwarzenegger. Dans ce monde de fiction qui s'apparente tellement, en live, à l'univers loufdingue des toons de **Roger Rabbit**, les flingues possèdent des canons surdimentionnés, les voitures ont des roues énormes, les vilains affichent des tronches d'affreuses fripouilles... "*Des pistolets plus gros, des voitures plus rapides, de plus amples explosions que de coutume, des hors-bords filant comme des flèches et toute sorte de trucs encore. C'est ça The Last Action Hero*" surenchérit la star.

■■■



"To be or not to be" version Arnold ou Shakespeare revu à la mode hollywoodienne !

"Un de mes grands rêves serait de réunir dans un film à l'image des ***Sept Mercenaires*** *toutes les vedettes du cinéma d'action. Ces gens-là pourraient tourner pour un petit salaire et ils se rattraperaient tous par un pourcentage sur les recettes. Depuis que j'ai décroché le téléphone pour simplement leur demander de faire une apparition dans ce film, je sais que cela est possible. Peut-être sur un projet comme* ***Sergent Rock*** *!"*. Pour faire bonne mesure, Arnold recrute même Joan Plowright, professeur d'anglais qui lui apprend, le temps de quelques répliques gravées dans le marbre, les tirades les plus célèbres de "Hamlet". Plus pointue encore, la présence invicible de Danny DeVito, le partenaire de la méga-star dans **Jumeaux**. Celui-ci prête sa voix au chat de dessin animé cuisinant Jack Slater dans le poste de police. Les private-jokes s'accumulent allégrement : F. Murray Abraham apparaît sous les traits d'un agent du FBI. Danny, l'adolescent ve-

■ ■ ■

L'humour, dans cet ouragan pyrotechnique, balaie la moindre once de sérieux qui aurait pu survivre. Humour dans l'épaisseur du trait, humour dans la présence d'une vedette invariablement portée sur les petites phrases distanciatrices qui font mouche. *"Les plaisanteries adressées à lui-même comptent parmi les éléments qui ont fait le succès d'Arnold. Il cligne de l'oeil sur tout ce qu'il accomplit. Arnold possède également un ego très fort, mais pas dans le sens traditionnel du mot. Il n'agit pas ainsi pour se mettre en valeur. Il laisse les gens s'amuser de lui. Arnold est une personnalité très étrange dans ce sens. Il est, probablement, la star la plus rationnelle que j'ai jamais rencontrée. On ne peut pas dire qu'il soit réellement un comédien. Il mène plusieurs existences et ne met jamais son ego en jeu"* commente John Mc Tiernan qui abandonne donc, dans **The Last Action Hero**, sa star à des private-jokes savoureuses qui font piaffer les teen-agers américains. Ainsi voit-on Jack Slater écorchant phonétiquement "Schwarzenegger" en se questionnant sur l'identité de ce type qu'il ne connaît pas. Dans certaines scènes, Jack Slater, qui n'est pas forcément un bonhomme adorable, critique vivement son alter-ego "réel". Celui-ci tournerait en rond dans des costumes de grands couturiers, conduirait des automobiles clinquantes et passerait le plus clair de son temps dans des réceptions. De même, lors de la séquence de la première perturbée de **Jack Slater IV**, le film à l'intérieur du film, Arnold dans son propre rôle se promène au bras de Maria Shriver, son épouse à la ville. Celle-ci, tout en souriant aux caméras, lui murmure à l'oreille : "Cette fois-ci, s'il-te-plaît, ne place pas une publicité pour ta chaîne de restaurants !". C'est vraiment ce qu'implore Maria Shriver à chaque apparition publique du couple. Et c'est immanquablement ce que son conjoint s'applique à faire ; il balance une méchante réclame gratuite pour les *Planet Hollywood* du pays ! *"C'est toujours plaisant de pouvoir rire de vous-même, parce que ce que nous autres comédiens faisons n'est pas sérieux du tout"*.

Maria Shriver, l'héritière du Clan Kennedy, comédienne dans **The Last Action Hero** ? Affirmatif. *"La nuit précédent le premier jour de tournage, je lui ai dit : "Maria, nous avons cette comédienne qui est supposée t'interpréter. C'est fou ! Tu es la plus belle femme du monde, tu es la plus apte à incarner ton propre rôle". Et elle a fini par accepter mon offre"*. Les guest-stars affluent dans **The Last Action Hero**. James Cameron, Edward Furlong, Robert Patrick (un trio issu de **Terminator 2**), Tony Curtis, James Belushi, Sharon Stone, Tina Turner, Jean-Claude Van Damme, Clint Eastwoood et même Sylvester Stallone. But de l'opération : démentir la prétendue animosité qui règnerait entre les big boss du box-office.

Danny Madigan (Austin O'Brien) et son héros adoré, Jack Slater.

Une explosion à la démesure du film. De quoi rendre vert de jalousie les producteurs de L'Arme Fatale.

dette, avertit Jack Slater : "*Attention, ce type a tué Mozart !*". Ce à quoi répond l'interprète de Salieri dans **Amadeus** : "*Mozart qui ?*". Elle est bien bonne.

Au-delà de la parodie et des invités surprise, **The Last Action Hero** compte déjà parmi les entreprises les plus titanesques d'Hollywood. Son budget flirte avec les records de **Terminator 2**, c'est-à-dire autour des 75 millions de dollars, dont 15 tombent dans la poche d'Arnold, pour la première fois co-producteur à un générique. A raison de cinq mois de travail non-stop, 14 heures par jour et sept jours sur sept, John McTiernan honore une de ces entreprises gargantuesques qui font parfois date pour de mauvaises raisons. "*Physiquement,* ***The Last Action Hero*** *est de loin le tournage le plus éprouvant que j'ai connu. Sur le plateau, un novice ou quelqu'un d'incompétent aurait immédiatement cédé à une dépression nerveuse*" témoigne l'un des multiples producteurs, Bob Relyea. "*C'est un film follement inventif. La fusée de la* Nasa *que nous utilisons pour la compagne de marketing donne une idée des hauteurs que nous avons atteintes. Nous avons voulu faire le film le plus populaire de tout l'univers*" rajoute Neil Canton, patron de la *Columbia*. Carrément. En ce mois de mai, pour un demi-million de dollars, une fusée de la *Nasa* part pour l'espace avec **The Last Action Hero** et Schwarzenegger sur son fuselage. Une publicité sans précédent.

Placide, Arnold, tour à tour flic coriace, pseudo-Rambo, Hamlet sabreur, barbare, homme de cromagnon, attend la sortie du film de John McTiernan. Promu star de la décade par le magazine *Hollywood Reporter*, il répond : "*Je n'ai jamais eu de héros car j'ai toujours pensé que je serai moi-même un héros un jour. Jamais je n'ai été un suiveur. Depuis toujours, je suis un meneur. Il y a des comédiens que j'admire, des gens comme John Wayne, Kirk Douglas, Elizabeth Taylor et Sophia Loren. Ce sont eux qui m'ont inspiré, qui m'ont amené à penser que je pourrais les imiter. Mais ce n'était alors qu'un rêve. Je ne me doutais pas qu'il deviendrait réalité*". Le rêve est devenu réalité et se titre **The Last Action Hero**. Il se déroulera sur les écrans français en août prochain.

Marc TOULLEC



Le saut de l'ange : Arnold propulsé par le souffle d'une explosion.



Mario (Bob Hoskins) et Luigi (John Leguizano) : des plombiers de Brooklyn chaussés de bottes à réaction !

Super Mario Bros



Yoshi (neuf opérateurs hors-champ) et Daisy (Samantha Mathis) : deux créatures de la même espèce.

Le petit bonhomme rouge et bleu, rondouillard et moustachu, avançant par petits bonds sur des millions de consoles vidéo est devenu un personnage de chair et d'os. Plombier égaré dans une quatrième dimension sous la coupe de dinosaures humanoïdes, Super Mario et son frère Luigi prennent un envol réussi grâce à cette opération très délicate qui consiste à donner une forme, une âme et un relief tout cinématographique à un lutin informatique...

Généralement, c'est tout le contraire qui se produit : le film, ou la série télé, devient un jeu vidéo. **RoboCop**, **Terminator**, **La Guerre des Etoiles**, **Indiana Jones**... Pas un succès cinématographique n'échappe à cette étape désormais obligatoire du merchandising. *Super Mario Bros*, né au début des années 80 dans une version toute élementaire et schématique, inaugure un processus inverse. Au vu du succès phénoménal des jeux (80 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, un taux de pénétration de 40 % dans les foyers japonais, des dessins animés télé nuls dont raffolent les tout petits...), Roland Joffé négocie les droits d'adaptation cinéma auprès de *Nintendo*, convaincu que les frères Mario, honorables plombiers de Brooklyn, connaîtront une audience importante. Comme le jeu vidéo a nettement évolué depuis ses débuts, que le *Super Mario Bros 3* imagine des protagonistes graphiquement très présentables et que la combinaison de leurs aventures pille dans le récent patrimoine cinématographique, l'affaire paraît juteuse. Réalisateur prestigieux de **Mission** et de **La Déchirure**, Roland Joffé observe ses gosses, littéralement hynoptisés par l'écran, passant d'un monde à l'autre. Une semaine qu'il leur faut pour franchir toutes les étapes de *Super Mario Bros 3*. Des joueurs moins habiles, ou plus âgés, mettraient leurs nerfs à rude épreuve des mois durant. Mais **Super Mario Bros** le film, quant à lui, adopte une forme nettement plus classique, non labyrinthique, proche d'un **Hook** par exemple.

Plombiers à Brooklyn, les frères Mario, Mario et Luigi, souffrent de la concurrence d'un confrère mieux équipé. Le hasard veut qu'ils croisent le chemin de Daisy, une ravissante jeune femme, archéologue effectuant des fouilles à deux pas de Manhattan. Sa théorie : avant les Irlandais, les Italiens, les rappers, Woody Allen et les dealers, les dinosaures auraient été les premiers locataires de la mégapole. Elle dit vrai, la jeunette. Voici 65 millions d'années, un météorite heurta le patelin, expédiant la population dans une autre dimension. Et dans ce monde parallèle s'élève la cité de Dinohattan, compromis entre le Gotham de **Batman** et le Los Angeles futuriste de **Blade Runner**. La place manque, la foule grouille, compacte, dans des rues étroites, sales. La pollution menace, un étrange champignon se propage partout... Au sommet de sa tour trône le souverain Koopa, tyran cynique, commandeur de son armée de Goombas, des opposants qu'il a soumis aux rayons d'une invention diabolique capable de les faire régresser de plusieurs millions d'années. Résultat : les cobayes sont gratifiés de capacités intellectuelles reptiliennes, c'est à dire quasi-nulles. Etouffant dans son fief, Koopa kidnappe Daisy, héritière du trône et détentrice, en pendentif, d'un petit fragment du météorite qui bannit les dinosaures du plancher des vaches. Possesseurs de ce talisman, Koopa et Lena, sa perfide compagne, pourraient bien conquérir le monde du dessus. Mais c'est sans compter sur les frangins Mario, virtuoses de la ventouse et des clefs à molette, promus révolutionnaires malgré eux dans un ersatz de république bananière situé quelque part au centre de la Terre...

Super Mario Bros, c'est quand même mieux que **Les Tortues Ninja** et **Les Maîtres de l'Univers** (d'après les figurines *Mattel*). C'est mieux car Annabel Jankel et Rocky Morton ont des idées, et souvent de bonnes. La meilleure : avoir su définir un Dinohattan crédible, agressif, nauséeux, décadent dont les habitants, caméléons, en ont adopté toutes les tares. Prison composée de cages empilées les unes sur les autres, nightclub "techno", police musclée et procédure judiciaire expéditive... En anglais bon teint, le couple Jankel/Morton a l'oeil malicieux, la dérision facile, surtout à l'encontre des cousins amerloques. Dinohattan, c'est New York à quelques détails près, c'est un boxon monstre, des bagnoles qui se rentrent dedans, des chauffeurs qui s'engueulent, des mémés qui sortent de gros flingues, une décharge publique immonde en contre-bas de la ville... Pas étonnant que les frères Mario ne subissent aucun dépaysement en déboulant dans cette cité cradingue où leur est gratifié un statut de plombiers extraterrestres. Excellent aussi le choix de Bob Hoskins, le seul interprète possible de Mario. Physiquement : identification immédiate. Psychologiquement : le comédien, tout de même formé à la Royal Shakespeare Company, lui apporte sa volubilité, son charisme pépère. De simple marionnette moustachue sautillant sur une console, Mario passe à un stade "humain". Bien. Bien aussi Dennis Hopper, comédien-réalisateur pas très familier des univers bandes dessinées/cartoons. Il n'en fait pas trop, limite la caricature, manifeste un dégoût impérial au contact d'une main humaine, menace, sous la colère et par un effet de morphing, de se transformer en cet immense tyrannosaure qu'il est vraiment. Costume luisant en peau de lézard ou ample *Armani*, le metteur en scène de **Colors** et **Hot Spot** prend son infâme Koopa très au sérieux ; ses vilains de polars, il ne les incarne pas très différemment en fait.

Aussi bons que soient les comédiens (y compris John Leguizano, dans le costume de Luigi et les seconds rôles), aussi plastiquement réalistes et beaux dans la décrépitude que sont les décors, l'attrait majeur de **Super Mario Bros** réside dans la horde bête et sauvage des Goombas, ces super-soldats très disciplinés, donc diamtrement stupides, auxquels rêvent tous les généraux. En rangs serrés, immenses et se dandinant comme des canards, écarquillant les yeux au moindre effort intellectuel, ils devraient plaire au Cabu de l'album "A Bas toutes les Armées". Ces troufions, à ce point cons qu'ils en deviennent sympathiques et touchants, seraient même à deux doigts de piquer la vedette aux pourtant plus qu'estimables Bob Hoskins et Dennis Hopper. Réalisé avec des moyens importants, mené sur un tempo vif et bondissant, ponctué d'effets spéciaux réussis mais jamais exhubérants (le petit dinosaure Yoshi est une merveille technique), **Super Mario Bros**, une tentative réussie, ouvre la voie à de nouveaux passages de la console au grand écran. Sonic, la mascotte de *Sega*, et les karatécas en folie de *Double Dragon* (un autre jeu *Nintendo*) attendent impatiemment le bilan financier du film produit par Roland Joffé pour rentrer en production.

Marc TOULLEC

USA. 1992. Réal.: Annabel Jankel & Rocky Morton. Scén.: Parker Bennett, Terry Runté & Ed Solomon d'après les personnages créés par Shigeru Miyamoto & Takashi Tezuka. Phot.: Dean Semler. Mus.: Alan Silvestri. Effets spéciaux : Christopher Francis Wood (effets optiques), Patrick Tatopoulos, Mark Maitre, Dave Nelson, Rob Burman, Allan Apone, John Fifer & Douglas J. White (créatures). Prod.: Roland Joffé & Jake Eberts pour Lightmotive/ Allied Filmmakers/ Cinergi Productions. Int.: Bob Hoskins, Dennis Hopper, John Leguizano, Samantha Mathis, Fiona Shaw, Fisher Stevens, Lance Henriksen... Dur.: 1 h 43. Dist.: AMLF. Sortie prévue le 23 juin 1993.

interview

Annabel JANKEL Rocky MORTON

Annabel Jankel & Rocky Morton, ce sont avant tout les créateurs de Max Headroom, incontournable référence culturelle des années 80, super-journaliste en images de synthèse au centre d'une série télé avant-gardiste qui n'aura pas fait long feu malgré sa nouveauté. Formé dans les domaines de la publicité et du jingle virevoltant pour émissions télé, réalisateur du thriller **Mort à l'Arrivée**, le couple prend toutes les données d'un jeu vidéo qui rapporte gros, en extirpe des personnages, une histoire en forme de conte de fées contemporain, élabore un look entre **Blade Runner** et **Beetlejuice**... En bref, ils réinventent *Super Mario Bros*, prolongent intelligemment le jeu vidéo en divertissement haut de gamme...



Koopa (Dennis Hopper), un tyran saurien aux ambitions expansionnistes.

Comment passe-t-on de Max Headroom **à *Super Mario Bros* ? Le parcours paraît logique en fait...**

Annabel Jankel : Voici presque deux ans, Roland Joffé recherchait un réalisateur pour reprendre en main **Super Mario Bros**, pour lui redonner un coup de fouet. Sa collaboration avec le cinéaste initialement prévu (1) n'ayant pas abouti à un script satisfaisant, il nous a donc demandé de revoir complètement le concept du projet. Nous avons lu le script, nous nous sommes plongés dans le jeu vidéo. Au finish, nous sommes partis dans une direction totalement différente, en abandonnant les options très heroïc-fantasy de notre prédécesseur. Nous avons tout revu, l'atmosphère générale, la trame. Seuls les personnages sont restés les mêmes, bien que certains, de simples figurants, comme les Goombas, se sont vus octroyés une place plus importante. Roland Joffé a adoré notre vision de **Super Mario Bros**. Et nous nous sommes sérieusement mis au travail. C'était en octobre 1991.

Vous êtes devenus des accros du jeu Nintendo **à force d'y puiser toutes vos inspirations ?**

A.J.: Un tout petit peu seulement. On est trop âgé pour devenir des experts, mais on a cependant bien aimé s'y mettre.

Rocky Morton : Un soir, je m'y suis mis et à cinq heures du matin, j'y étais encore, complètement obsédé à l'idée de terminer mon parcours. Pour les besoins du scénario, nous avons été contraints de demander à nos enfants d'aller au terme des aventures de Mario. Nous l'avons donc enregistré. Nous, nous n'y parvenions simplement pas. Livrés à nous-mêmes, il nous aurait fallu plusieurs mois pour parvenir au point final.

Pensez-vous qu'il y a un petit côté drogue dans des jouets pareils ? Une fois que vous vous y attelez, impossible de s'arrêter...

R.M.: Une drogue non ! Une obsession ? Sans problème.

A.J.: Au départ, les gamins sont captivés. Puis, progressivement, ils se détachent à force de connaître toutes les combinaisons ; ils veulent passer à autre chose. Personnellement, je ne vois rien de nocif dans les jeux comme ceux de *Nintendo*. Contrairement à ce que beaucoup de gens affirment, ces jouets modernes n'ont rien de malsain ou d'abrutissant.

En tant qu'adultes, comment définissez-vous *Super Mario Bros* ? Est-ce tout de même un peu plus qu'un simple divertissement ?

R.M.: Les jeux vidéo possèdent leur propre mythologie. Shigeru Miyamoto, le créateur de *Super Mario Bros*, adore les films comme **La Guerre des Etoiles** et **Indiana Jones**. Et ces titres puisent leur inspiration dans les serials des années 30 et 40, dans les vieux westerns. *Super Mario Bros* équivaut en fait à l'importation au Japon de mythologies purement américaines par des gens comme Steven Spielberg et George Lucas. Par extension, on retrouve là-dedans le conte de fées, des classiques de la littérature d'aventures... Shigeru Miyamoto a assimilé toutes ces influences en les mêlant à sa propre culture. La somme de tout cela aboutit à *Super Mario Bros*, le jeu. Puis, à un autre stade, nous sommes intervenus pour tout réinterpréter à notre façon.

Le résultat intègre-t-il votre propre culture, européenne puisque vous êtes anglais ?

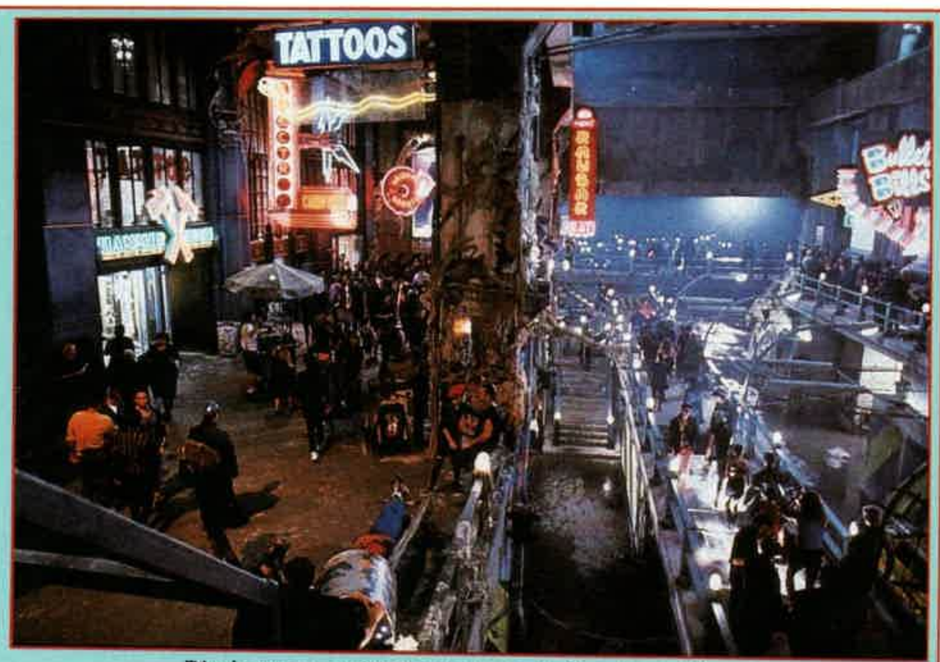
R.M.: En tant que gamins londoniens, on était littéralement hynoptisé par les films et séries américaines, par les émissions qui traitaient de l'Amérique. C'est aussi le cas de Shigeru Miyamoto. Cela a eu une influence sur notre travail, notamment sur ***Max Headroom*** qui expose notre vision de l'Amérique. L'Amérique ne ressemble pas aux films qu'elle produit ; Hollywood a créé un lieu mythique rempli de gens mythiques. Ces gens sont dans **Super Mario Bros**.

Ecrire une histoire qui se tienne, d'après une base aussi peu tangible qu'un jeu vidéo, doit relever de l'exploit, non ?

R.M.: Pour trouver ne serait-ce que la trame, il nous a fallu presque deux mois. C'est seulement ensuite que les scénaristes sont venus nous donner un coup de main. L'idée de ce qui pouvait constituer les origines même du jeu *Nintendo*, la première aventure de deux plombiers de Brooklyn, nous a permis de construire une histoire solide. Mais, après ça, il fallait encore imaginer le moyen de les envoyer dans le monde décrit dans le jeu. Nous y avons remédié en inventant cet univers parallèle qu'il a fallu évidemment définir. Chaque solution amenant une autre question, j'ai apporté le concept qui a permis de vraiment progresser. Il y a 65 millions d'années, les dinosaures n'ont en fait pas disparu ; ils ont été transportés dans une autre dimension, où ils continuent à vivre, à évoluer, éventuellement en créatures humanoïdes. Il s'agit là de la base même de ce monde perdu dans lequel débarquent nos plombiers. Annabel a imaginé la machine dont se sert Koopa pour faire régresser les espèces, pour transformer ses opposants en soldats dociles et idiots. Petit à petit, d'après des brides de décors venant du jeu qu'il était impératif d'intégrer à notre histoire, nous avons créé cet univers parallèle délirant où surviennent des trucs horribles.

A.J.: Avant d'entamer la réalisation de **Super Mario Bros**, nous avons rencontré beaucoup d'enfants pour leur poser cette question : "S'il devait y avoir un film tourné d'après ce jeu, quel genre de film voudrais-tu voir ?". Les réponses sont intéressantes. Les enfants allaient presque tous dans le même sens ; ils voulaient un film sérieux à la **Batman** car, pour les gosses, **Batman** c'est vraiment très sérieux.

R.M.: Pour eux, tout ce qui se déroule dans les ténèbres, dans le noir, ne peut pas être franchement comique.



Dinohattan, une vision caricaturale de New York. Décors signés David L. Snyder, le visionnaire de ***Blade Runner***.


Le Goomba Toad (John Fifer) : tellement con qu'il en devient serviable.

A.J.: L'étude attentive des réponses nous a montré que le terme "sérieux" désignait en fait le point de vue du metteur en scène. Pour les enfants, il était capital que l'auteur du film prenne très à cœur l'univers de Mario, qu'il n'en fasse pas un monde burlesque ou parodique. En bref, il fallait y croire vraiment, l'aimer. D'après ces enseignements précieux, nous devions éviter de décrire un Dinohattan fantastique totalement irréaliste. A partir de ça, nous avons imaginé ce monde "sérieux" qui aurait changé de dimension. Cela aboutit à une espèce de détournement de New York vu par les yeux d'un enfant, une caricature de ville confinée, invivable, polluée, où les automobilistes se rentrent dedans au carrefour car il n'y existe ni feux de signalisation, ni code de la route.

Super Mario Bros **peut-il se définir selon vous comme le croisement du jeu vidéo, de la bande dessinée et du dessin animé ?**

R.M.: Cette rencontre des genres provient de notre background. Venant de l'animation de synthèse et de la publicité, nous avons une manière bien particulière d'aborder la mise en scène de cinéma.

A.J.: En effet, on est habitué à penser en termes de communication, à trouver un maximum d'idées et de faire en sorte que l'histoire puisse contenir le plus grand nombre d'informations possibles. C'est une façon de rejoindre les jeux vidéo qui sont fragmentés en des tas de niveaux qu'il faut franchir un à un.

Concernant le choix des comédiens, la présence de Bob Hoskins, l'interprète de Mario, paraît couler de source...

A.J.: Bob Hoskins a été notre seul et unique choix. Cependant, lorsque nous l'avons approché, il n'était pas très enthousiaste à l'idée de persévérer dans une voix toute tracée après **Qui Veut la Peau de Roger Rabbit** et **Hook**. Il craignait qu'on le catalogue comme un spécialiste du divertissement familial. Pour un comédien formé à la Royal Shakespeare Company, c'est tout de même dur à encaisser. Il a commencé par refuser notre proposition. Nous avons insisté, amélioré son personnage d'une version du script à l'autre. Il a fini par accepter notre offre. Bob Hoskins est génial. Son côté Monsieur-Tout-le-Monde en fait un héros d'autant plus crédible.

■■■


Mario et Luigi (Bob Hoskins et John Leguizano) : un peu de trampoline sur une toile tissée par des champignons !



Toad, le Goomba aimable, Princesse Daisy (Samantha Mathis) et le saurien Yoshi : une image de conte de fées.



Lena (Fiona Shaw) et Koopa (Dennis Hopper) : deux reptiles dans une baignoire de gadoue.

■■■

Plus surprenante est la présence de Dennis Hopper dans le rôle du vilain, Koopa...

R.M.: On apprécie Dennis Hopper ainsi que toutes les histoires qui tournent autour de lui. Il donne une véritable stature au méchant, mais il est aussi un comédien difficile à diriger. Il possède des points de vue parfois très arrêtés qui ne correspondent pas forcément aux orientations du réalisateur. Cela donne des discussions très orageuses. La température sur le plateau montant parfois très haut, nous en venions à des propos très chauds. A part deux incidents, nous sommes satisfaits de sa performance.

Vous parlez de températures. Vous tourniez sous les Tropiques ?

A.J.: Non, dans une vieille usine en Caroline du Nord ; elle servait dans les années 60/70 de fabrique de ciment. Il y faisait vraiment très chaud, mais nous nous y sommes installés pour deux bonnes raisons. D'abord, parce que cet endroit exhalait une atmosphère bien particulière, claustrophobique, indispensable à la description de Dinohattan. Ensuite, parce qu'il aurait été trop coûteux de tout construire sur un plateau de studio. Planter nos caméras dans cette usine nous a permis d'économiser beaucoup d'argent et d'efforts dans la création d'une ambiance. L'atmosphère étouffante existait déjà avant notre arrivée. L'équipe et nous-mêmes avions parfois du mal à tenir dans cette moiteur.

L'un des éléments marquants de *Super Mario Bros*, ce sont les Goombas, les soldats dévoués à la cause de Koopa...

R.M.: On ne remerciera jamais assez les malheureux à l'intérieur des costumes. Ils avaient parfois tellement chaud qu'ils tombaient dans les pommes.

A.J.: On ne voulait surtout pas que les Goombas soient terrifiants. Les gosses n'auraient pas aimé. On les a vus sous un autre jour, celui de l'imbécilité. La séquence de l'ascenseur durant laquelle ils se mettent à se dandiner au son de la musique a été improvisée sur le plateau. Le scénario indiquait simplement "les frères Mario passent par l'ascenseur et s'évadent". Pendant que des techniciens préparaient les éclairages, nous cherchions une idée pour étoffer cette scène un peu trop brève, fonctionnelle. Et nous avons pensé à ces géants bougeant au rythme de la musique. Nous avons immédiatement demandé à un assistant d'aller chercher un magnétophone et une cassette de l'air désiré.

R.M.: Il nous arrivait parfois d'improviser, mais sur un film pareil, logistiquement aussi imposant, c'est risqué. Si ça marche, cela ajoute une spontanéité impossible à restituer d'après un planning très élaboré. Et il fallait s'y tenir au maximum. L'improvisation est dangereuse sur un tournage car elle constitue un facteur de retard. Et comme nos onze semaines de tournage étaient déjà trop justes, il valait mieux ne pas tenter le diable, surtout que la majorité des plans impliquaient un ou des effets spéciaux. Et puis nos idées folles n'arrangent pas les choses ! Pour gagner du temps, nous dessinions tout ce que nous pouvions, personnages, costumes, décors... Tous les matins, on montrait ainsi à l'équipe technique ce qu'on désirait vraiment. Parfois, nous devions fournir le story-board à trois équipes travaillant parallèlement sur trois plateaux différents. C'était assez crevant.

Les Goombas portent des manteaux qui titillent notre mémoire...

A.J.: Sûrement, car ce sont les uniformes des soldats de l'Armée Rouge qui nous ont inspirés. Mais ces manteaux russes étaient aussi très à la mode dans le Londres des années 70.

Vos goombas étant de parfaits crétins, n'assimilez-vous pas les militaires en général à une bande d'idiots, obéissant bêtement aux ordres ?

R.M.: A votre avis ? Ce sont avant tout des personnages parodiques. La grande frustration pour leur chef, Koopa, c'est d'être extrêmement intelligent et d'avoir à sa botte une armée surpuissante mais totalement incontrôlable dans la mesure où ses membres sont vraiment très cons. C'est la frustration commune à tous les tyrans et despotes de l'histoire !

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

(1) *Il s'agit de Greg Beeman, réalisateur de l'inédit **Mom and Dad Save the World**, combinaison des **Pierrafeu**, de **Conan** et de **La Guerre des Etoiles**.*



Un Goomba parmi tant d'autres ? Non, c'est Koopa dans une scène coupée au montage. Dommage.



RoboCop



3



Tout feu tout flamme pour RoboCop, véritable barbecue ambulant...

Il est loin, bien loin, le RoboCop original, trucidant allègrement les vilains malfrats sanguinaires dans une société déliquescente. Ce deuxième retour, contrairement au premier, ne prend pas le risque de déplaire en versant dans la violence et le sadisme. Fred Dekker rechigne à vider les chargeurs, à remplir les morgues, histoire de ne pas choquer parents et petits enfants...

Les années passent et RoboCop trépasse. Peter Weller libère la cuirasse du flic de fer dans laquelle se glisse son clone Robert Burke, comédien cérébral manifestement peu concerné par le cinéma remuant. A Paul Verhoeven, le visionnaire qui ne conçoit le pamphlet social futuriste que par le vitriol et l'agressivité, et Irvin Kershner, l'artisan porté sur la violence complaisante, succède le gentil Fred Dekker, partant pour revoir le concept de la série. Vu l'accueil pour le moins tiède réservé à **RoboCop 2**, *Orion*, le producteur, se doit de réagir au plus vite pour retrouver les grâces d'un public évaporé. Les critiques les plus persistantes reprochant à **RoboCop 2** son sadisme (on y liquide tout de même un gosse), Dekker prend le taureau par les cornes et adoucit terriblement **RoboCop 3** par rapport aux deux précédents. Exit les cratères fumant creusés dans les corps, exit la chirurgie à crâne ouvert et les séances de torture à la perceuse électrique, exit donc cette surenchère dans la violence pourtant indissociable du flic d'acier.

De fortement déconseillé aux mineurs par les puissantes ligues morales américaines, le spectacle du RoboCop dans la ville dérive au visible par tous, y compris les plus petits. Fred Dekker rationne les cadavres, chipote sur l'hémoglobine, économise les douilles. En bref, il aseptise, évite de choquer, se dresse contre les options les plus pernicieuses (et hautement jouissives) du duo Verhoeven/Kershner. Comme **Terminator 2**, un monument de méchanceté en comparaison, **RoboCop 3**, large audience oblige, vide des chargeurs dans les voitures, troue de la tôle. Et, toujours à la façon **T2**, copine avec une gamine, une surdouée de l'électronique dont les parents ont été éliminés par les troupes de ce salaud de McDaggett, mercenaire à la solde de OCP. Chargé de nettoyer un quartier entier de Detroit de ses habitants afin que soit construite une cité ultra-moderne pour nantis, celui-ci emploie des méthodes musclées afin de donner satisfaction à son patron japonais. Revendiqué par OCP et ses serviles employés désireux d'effacer sa mémoire, RoboCop/Murphy, aidé par sa partenaire Lewis qui nous réserve une bonne surprise, prend parti pour les rebelles, ceux qui s'opposent par les armes à l'hégémonie d'OCP. Tandis qu'intervient l'arme secrète de la compagnie, le robot Ninja dans la mouvance de T-1000, RoboCop punit sévèrement les vilains (des punks hystériques, la brigade para-militaire, un trio de nippons bioniques) et sauve les bons (les expropriés, les flics ayant rendu leur insigne à l'autorité corrompue, la petite fille et la jolie scientifique qui le retape régulièrement). Au terme d'une bataille de rue très chiche sur les macchabées, tout rentre dans l'ordre lors d'un happy-end béat. Le sournois nabab japonais, déshumanisé car représenté comme un hologramme débitant des menaces contre l'Amérique des petites gens, vient même, bon perdant, s'incliner devant la résistance victorieuse.

Si **RoboCop 3** ne s'acquitte jamais d'une quelconque agressivité vis-à-vis de ses personnages, de méchants lampistes US sans envergure, il désigne haut et fort les véritables affreux de l'histoire, ceux qui pervertissent l'Amérique par le pouvoir de l'argent et tirent les ficelles : l'envahisseur japonais bien sûr. L'industriel nippon, qui rase les quartiers populaires, paie des larbins criminels. Fred Dekker a une dent contre le Japon, une dent aiguisée, saillante, qui tranche dans le lard. Oserait-on, ainsi, qualifier **RoboCop 3** de xénophobe ? Affirmatif. Le film règle des comptes. Par contre, les auteurs prêchent en faveur de l'église, de la chapelle, dernier refuge des opprimés et que les vilains oseront profaner après que RoboCop ait eu le temps de fixer son attention, sa mémoire électronique sur un crucifix. De quoi donner des cauchemars à Paul Verhoeven qui ne plongeait pas dans les bénitiers pour trouver le salut de son personnage. Ben oui, ce **RoboCop 3** est tout rose bonbon, tout gentillet, à dix mille lieues de l'ancien, un tantinet catho et très moral. A ce rythme, Murphy devrait prochainement rentrer dans les ordres, ouvrir une crèche, faire sauter les petits enfants sur ses genoux chromés.

Question spectacle, malgré la violence éliptique, subsistent quelques friandises. Le RoboCop prend feu, pilote une voiture pilonnée par les méchants, combat furtivement un Ninja impassible et bondissant, effectue quelques pirouettes aériennes grâce à des réacteurs, subit des réparations peu délicates, s'écroule dans les égoûts, pleure sa vie passée, se greffe une mitrailleuse sur l'avant-bras, perd quelques doigts coupés par un moulinet de sabre... Sous la cuirasse, Robert Burke respecte scrupuleusement la démarche de Peter Weller, cette manière de tourner la tête avant que le reste du corps ne suive le mouvement, alors que monte la partition hautement épique de Basil Poledouris. De pareilles images font toujours plaisir à voir, tant leur portée mythologique dépasse le cadre des restrictions imposées. Dans **RoboCop 3**, justement, ne reste plus qu'à admirer la ligne du robot flic, la perfection de l'armure, la silhouette magnétique, attirante, le tracé superbe des formes de ce héros tragique devenu jouet. D'ailleurs, dès les premières images, Fred Dekker passe aux aveux ; la petite fille possède une poupée, la réplique exacte de RoboCop. On ne saurait être plus clair sur les intentions.

Les petits enfants aimeront, les adultes nostalgiques de l'âge Verhoeven décrocheront au bout de quelques minutes, sachant qu'il n'y a ni démence, ni excès, ni folie furieuse à attendre de cette séquelle victime du système. Il ne reste plus qu'une sorte de Goldorak, zélé représentant de l'ordre, protecteur de l'Amérique contre les petits hommes jaunes. En fait, ce **RoboCop 3** s'installe sur les plates-bandes de l'inoffensive série de dessins animés télé qui ont suivi le **RoboCop** original. Les petits enfants, on y revient toujours. C'en est fini des carnages malaxant la chair et l'acier, des portraits au vitriol d'une Amérique pourrie par la violence et la corruption, des criminels endurcis adeptes de la violence gratuite et des tueurs enragés. C'était le bon vieux temps, 1987, de Murphy, le bon flic officiellement mort et dont la mémoire, l'humanité réapparaissait dans l'imposante carcasse du RoboCop...

Marc TOULLEC

RoboCop 3. USA. 1991. Réal.: Fred Dekker. Scén.: Frank Miller, Fred Dekker & Shane Black d'après les personnages créés par Michael Miner et Edward Neumeier. Phot.: Gary Kybbe. Mus.: Basil Poledouris. SPFX : Rob Bottin (RoboCop), Phil Tippett (stop-motion). Prod.: Patrick Crowley. Int.: Robert Burke, Nancy Allen, John Castle, Mako, Robert Do'Qui... Dur.: 1 h 44. Dist.: Columbia/Tri-Star. Sortie nationale prévue le 30 juin ou le 7 juillet 1993.

interview

FRED DEKKER

"C'est pas ma faute ! J'avais des ordres". C'est ainsi que Fred Dekker justifie **RoboCop 3**. Dommage que les responsables d'*Orion* n'aient pas laissé le réalisateur faire ce qu'il voulait, parce que le **RoboCop 3** qu'il avait envisagé, et qu'il nous raconte ci-dessous, tient du délire total et aurait fait honneur à ses deux prédécesseurs. Ce qui n'est vraiment pas le cas du produit fini...



RoboCop sort son lance-flammes : une rare escapade violente.

Les problèmes financiers d'Orion ont-ils eu une incidence sur la production du film ?

Non puisque le budget avait été mis de côté avant la crise. Même en post-production, on a eu les moyens nécessaires pour faire ou refaire tous les effets spéciaux que l'on voulait. Notamment celui du Robocop volant. L'effet de blue screen employé à l'origine n'a pas été jugé suffisamment bon par les spectateurs des premières sneak previews. Les gens aimaient l'idée de l'effet mais pas l'effet lui-même. Phil Tippett a donc refait la séquence en utilisant une miniature animée en stop motion. Cela permet un plus grand contrôle des éclairages et des mouvements. L'effet n'en est que meilleur. C'est ensuite que ça s'est compliqué puisqu'il a fallu attendre deux ans pour que le film sorte. Il fallait qu'*Orion* résolve ses problèmes légaux avant de débloquer l'argent nécessaire à la sortie du film. Maintenant que tout est réglé, plusieurs films terminés depuis un moment vont pouvoir sortir. **RoboCop 3** est déjà sorti au Japon et sortira simultanément en Europe et aux USA.

Selon vous, quelle est la grande différence entre *RoboCop 3* et les deux précédents ?

RoboCop 3 s'inscrit plus dans la grande tradition du film d'aventure. Le premier film, que j'adore, est plutôt un film pour adultes. Verhoeven est un cinéaste très sérieux qui a utilisé le genre "super-héros de BD" pour faire un film adulte et réfléchi, et je ne suis pas sûr qu'il souhaitait vraiment que **RoboCop** devienne un film d'action pour gosses. **RoboCop 3** est plus accessible à un large public, sans doute plus jeune.

Pensez-vous que ce soit une bonne idée de faire de RoboCop une star pour enfants ?

Paradoxalement, RoboCop est devenu très populaire chez les gosses dès le premier film. *Orion* a lancé toute une gamme de produits dérivés, des jouets, des jeux vidéo, des figurines et même une série de dessins animés. Les gosses craquaient pour le personnage dont ils faisaient une sorte de chevalier en armure brillante. Mais je trouve un peu réducteur de classer **RoboCop 3** dans la catégorie des films pour enfants. Le film est plein de scènes d'action, mais les scènes plus matures sont tout aussi présentes. On aborde des sujets graves comme la dislocation de la cellule familiale ou la perte d'un être cher, des choses auxquelles les enfants seront inévitablement confrontés. Donc je ne crois pas que ce soit juste un film pour enfants. Disons que les gamins prendront plus de plaisir à la vision de celui-ci qu'à celle des deux précédents qui étaient beaucoup plus sombres.

Vous avez mis la pédale douce sur la violence. Ne croyez-vous pas que cela va à l'encontre de la nature même du RoboCop ?

Ce n'est pas parce que Verhoeven a fait un film violent que le personnage qu'il a créé se doit d'être violent. Pas question de faire un film où on verrait RoboCop prendre le thé avec le PDG d'OCP. La présence d'une bonne dose d'action est primordiale. Je ne suis pas sûr que violence et action aillent obligatoirement de paire. J'ai essayé de faire un film qui ressemble aux **Indiana Jones** ou aux premiers **James Bond** ou encore aux films de guerre des années 60.



RoboCop (Robert Burke) et sa petite protégée, génie de l'informatique. Papa gâteux ?

Je ne suis pas persuadé que c'est ce qu'attendaient les admirateurs de RoboCop...

En fait, tout ça est dû au fait qu'*Orion* m'a imposé de rendre un film qui ne dépasse pas la classification PG-13. Ils ne voulaient plus du R (*interdiction au moins de 17 ans non accompagné de leurs parents, NDLR*) que la censure avait infligé aux deux premiers.

Le scénario original tenait-il compte de ces obligations ?

Frank Miller, que j'admire énormément, a un style très sombre. On ne pouvait pas lui demander de changer pour ce seul scénario. Son script était dans la lignée des deux premiers. Par exemple, il y avait bien le personnage de la gamine avec son ordinateur qui fait copain-copine avec RoboCop, mais au milieu du film elle se transformait en un robot maléfique qui essaie de tuer le flic de métal. RoboCop s'en débarrasse en lui arrachant la tête et en la balançant par la fenêtre. Il a fallu alléger tout ça. J'ai retravaillé le scénario en adoptant le point de vue du studio. Si *Orion* m'avait laissé une totale liberté, je n'aurai jamais touché au scénario de Frank.

Dommage que la scène que vou décrivez ne soit pas dans le film

Vous semblez déçu que **Robocop 3** ne so pas aussi violent que les précédents ?

Honnêtement, oui.

Pour ma défense, je dirai juste que j'obéissa aux ordres. Je suis conscient que RoboC fait trop de prisonniers et n'est pas ass vicieux dans ce film. Mais l'histoire ne ju tifiait pas une violence excessive. Je déte la violence gratuite à l'écran. Si elle justifiée comme dans le premier **RoboC**

ou graphique comme dans les films de John Woo, la violence devient même excitante. Cela ne m'aurait pas déplu de faire un film comme ça, mais *Orion* m'a commandé un film familial. Alors !

Avez-vous essayé d'imposer des choses aux gens d'Orion ?

Sur la violence, non, pas vraiment. Mais j'avais deux ou trois idées assez délirantes qu'ils n'ont pas comprises. J'ai une vraie passion pour l'animation japonaise. Elle m'a d'ailleurs inspiré une idée. Après la défaite de ses Ninjas, Kanamitsu, le PDG japonais, monte dans une pièce de l'immeuble d'OCP, met un casque comme ceux utilisés pour la réalité virtuelle et presse un bouton. Cut. On se retrouve à l'extérieur du gratte-ciel pour s'apercevoir que tout l'immeuble se met en branle pour devenir une sorte de *Transformer* sur-armé. Cela aurait donné un formidable combat final entre Robocop et un gigantesque gratte-ciel robot. Ils m'ont pris pour un doux dingue chez *Orion* et m'ont gentiment envoyé me reposer !

Le film est assez dur avec les Japonais. Cela a-t-il un rapport avec l'affaire commerciale ratée entre Orion et une grosse firme du pays du soleil-levant ?

Pas du tout. J'ai écrit le film avant que les problèmes financiers d'*Orion* ne commencent. Le plus drôle, c'est que tout ce que j'ai écrit sur OCP dans le film, les problèmes financiers, la tentative de rachat par une société japonaise, le retrait des Japonais, c'est exactement ce qui est arrivé à *Orion* par la suite. OCP s'écroule en morceaux dans le film. *Orion* en faisait de même peu après. Je ne me trouve pas si dur avec les Japonais. Au contraire, je trouve que **RoboCop 3** fait preuve d'un respect particulier envers ces gens que je décris comme de parfaits hommes d'affaires. Je me moque surtout des Américains, incapables de conserver leurs propres entreprises. Et puis, la petite fille amie de RoboCop est à moitié japonaise. C'est un choix volontaire pour que **RoboCop 3** ne soit pas taxé de racisme anti-nippon.

Une image incontournable de la série : RoboCop descendant de sa poubelle.

Pourquoi l'aspect religieux est-il aussi important dans *RoboCop 3* ?

Mais il l'était déjà dans le premier. Verhoeven a décrit son RoboCop comme une figure christique. Dans le premier, il est littéralement crucifié par Clarence Boddicker et ces hommes. Il meurt et puis il ressuscite et se place en position de sauveur. C'est une mage messianique. J'ai pensé qu'il était bon de retrouver ces notions dans mon film.

Comment voyez-vous l'évolution du personnage de RoboCop ?

viens d'apprendre qu'une série télé est en réparation. Le premier épisode sera tourné n septembre au Canada. Au cinéma, tout a dépendre des résultats de **RoboCop 3** u box-office. Je sais qu'*Orion* hésite entre rder les droits du personnage ou en vene la franchise. RoboCop est un personnage s riche.

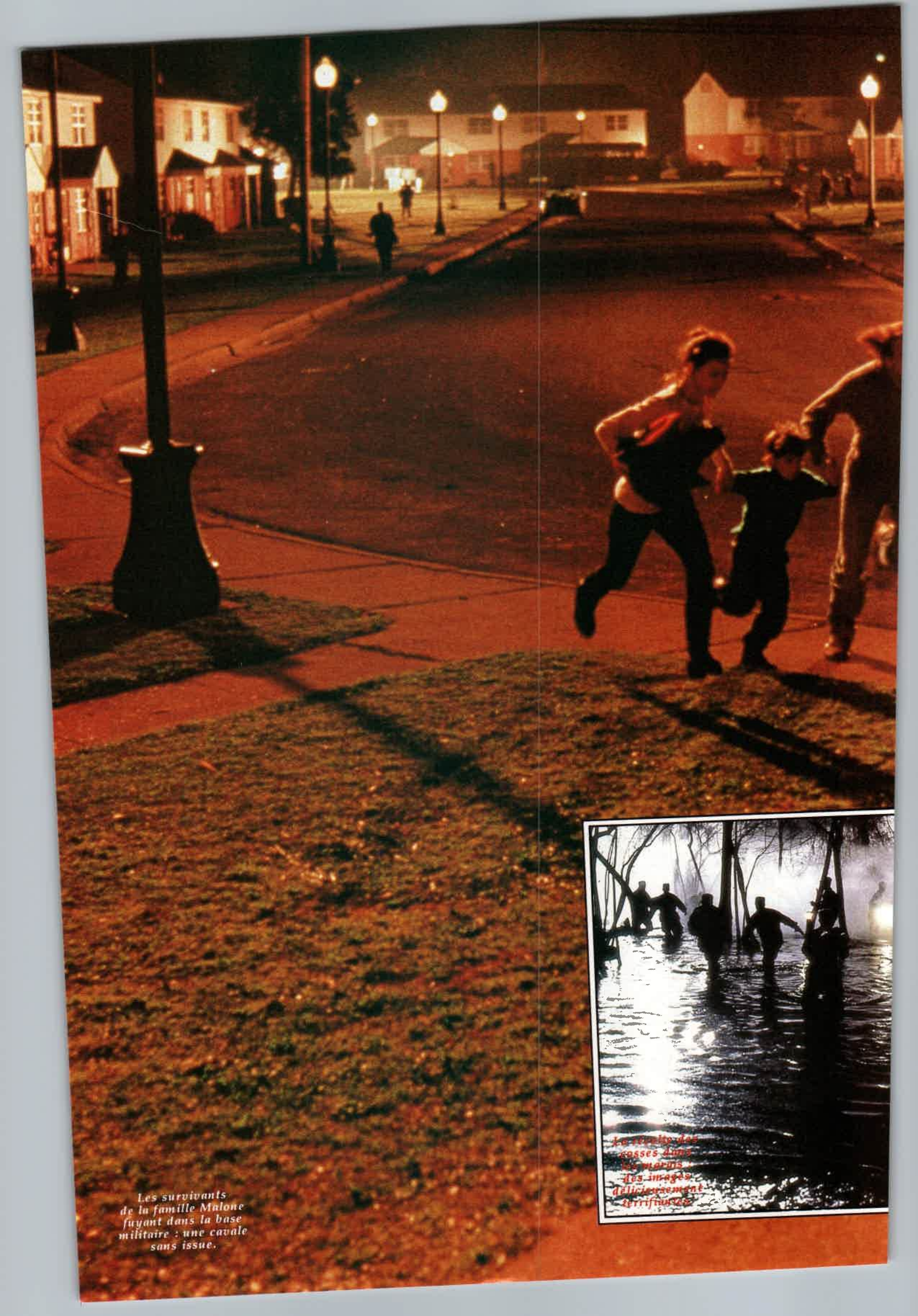
Imaginons qu'on vous laisse les mains totalement libres pour un éventuel *RoboCop 4*, qu'en feriez-vous ?

solument rien. Je n'ai strictement aucune ie de faire le quatrième. J'ai fait mon boCop, comme Verhoeven et Kershner nt moi et je suis prêt à passer le témoin. contre, j'attends avec impatience de voir u'un autre cinéaste fera de **Robocop 4**. fois qu'il y mette un gratte-ciel robot *sformer* !

Propos recueillis et traduits par **Didier ALLOUCH**

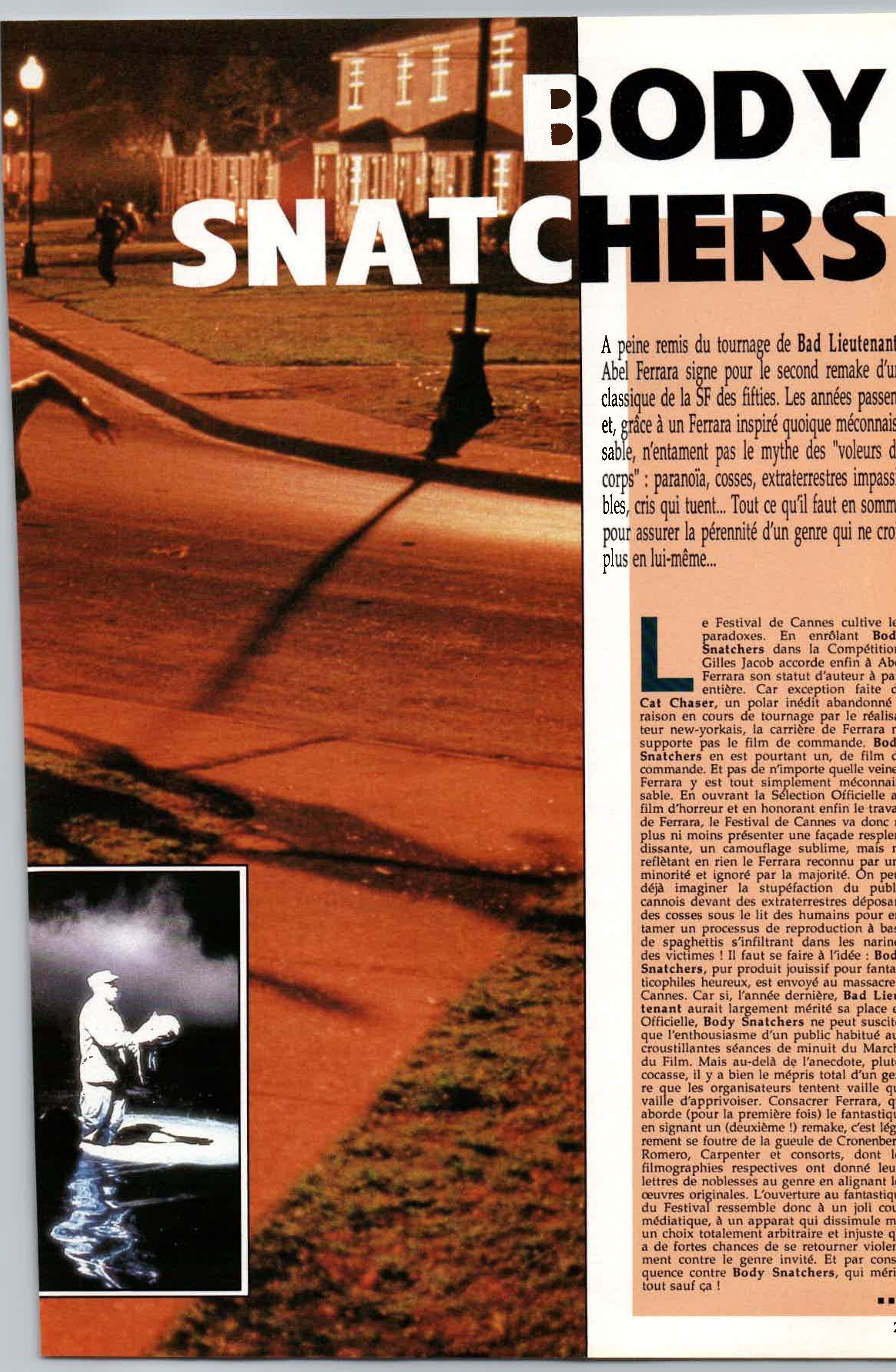


Sous la cuirasse du flic d'acier, Peter Weller cède sa place à Robert Burke. L'illusion est presque parfaite !



Les survivants de la famille Malone fuyant dans la base militaire : une cavale sans issue.

La révolte des cosses dans les marais : des images délicieusement terrifiantes.



BODY SNATCHERS

A peine remis du tournage de **Bad Lieutenant**, Abel Ferrara signe pour le second remake d'un classique de la SF des fifties. Les années passent et, grâce à un Ferrara inspiré quoique méconnaissable, n'entament pas le mythe des "voleurs de corps" : paranoïa, cosses, extraterrestres impassibles, cris qui tuent... Tout ce qu'il faut en somme pour assurer la pérennité d'un genre qui ne croit plus en lui-même...

Le Festival de Cannes cultive les paradoxes. En enrôlant **Body Snatchers** dans la Compétition, Gilles Jacob accorde enfin à Abel Ferrara son statut d'auteur à part entière. Car exception faite de **Cat Chaser**, un polar inédit abandonné à raison en cours de tournage par le réalisateur new-yorkais, la carrière de Ferrara ne supporte pas le film de commande. **Body Snatchers** en est pourtant un, de film de commande. Et pas de n'importe quelle veine : Ferrara y est tout simplement méconnaissable. En ouvrant la Sélection Officielle au film d'horreur et en honorant enfin le travail de Ferrara, le Festival de Cannes va donc ni plus ni moins présenter une façade resplendissante, un camouflage sublime, mais ne reflètant en rien le Ferrara reconnu par une minorité et ignoré par la majorité. On peut déjà imaginer la stupéfaction du public cannois devant des extraterrestres déposant des cosses sous le lit des humains pour entamer un processus de reproduction à base de spaghettis s'infiltrant dans les narines des victimes ! Il faut se faire à l'idée : **Body Snatchers**, pur produit jouissif pour fantasticophiles heureux, est envoyé au massacre à Cannes. Car si, l'année dernière, **Bad Lieutenant** aurait largement mérité sa place en Officielle, **Body Snatchers** ne peut susciter que l'enthousiasme d'un public habitué aux croustillantes séances de minuit du Marché du Film. Mais au-delà de l'anecdote, plutôt cocasse, il y a bien le mépris total d'un genre que les organisateurs tentent vaille que vaille d'apprivoiser. Consacrer Ferrara, qui aborde (pour la première fois) le fantastique en signant un (deuxième !) remake, c'est légèrement se foutre de la gueule de Cronenberg, Romero, Carpenter et consorts, dont les filmographies respectives ont donné leurs lettres de noblesses au genre en alignant les œuvres originales. L'ouverture au fantastique du Festival ressemble donc à un joli coup médiatique, à un apparat qui dissimule mal un choix totalement arbitraire et injuste qui a de fortes chances de se retourner violemment contre le genre invité. Et par conséquence contre **Body Snatchers**, qui mérite tout sauf ça !

■ ■ ■



La cosse en action : l'original perd son fluide vital, aspiré par le duplicata.

■■■

Le Fantastique regorge de suites, de remakes, de suites de remake, de séries, "d'adaptations inspirées de"... Il est pourtant assez rare de dénicher un deuxième remake à la lettre de l'œuvre originale. **Body Snatchers** fait figure d'exception aux côtés du **Blob** réalisé par Chuck Russel en 1989. Succédant à **L'Invasion des Profanateurs de Sépultures** (Don Siegel, 1956) et à **L'Invasion des Profanateurs** (Philip Kaufman, 1978) le **Body Snatchers** d'Abel Ferrara s'appuie sur les ressorts classiques des deux précités en évitant soigneusement de dévier vers une interprétation surprenante de l'histoire. Couru d'avance, **Body Snatchers** reste dans les rails des deux premiers et se contente d'être une mise à jour brillante d'un concept archi-connu. Archi-connu, en tout cas, pour les fanas, mais pas pour le gros du public. *"Les 16-25 ans constituent la majeure partie du public, et la plupart des spectateurs compris dans cette tranche d'âge n'ont jamais vu ni le film de Don Siegel, ni celui de Philip Kaufman. C'est en partie pour cette raison que j'ai pensé qu'un deuxième remake serait le bienvenu. Warner pensait comme moi et a donné son feu vert pour développer le projet"* explique le producteur Robert Solo déjà présent sur le film de Philip Kaufman. C'est donc avant tout pour assurer la pérennité d'un mythe qui n'a pas l'ampleur d'un Dracula ou d'un Frankenstein que **Body Snatchers** voit le jour sous une forme anachronique, sorte de colorisation malicieuse du chef-d'œuvre de Don Siegel. Après une première approche de l'histoire en compagnie de Larry Cohen (**Le Monstre est Vivant**, **L'Ambulance**), Robert Solo fait appel à Stuart Gordon qui, avec son compère Dennis Paoli, livrent un scénario se déroulant dans une base militaire progressivement gangrénée par les cosses extraterrestres. Par souci de fidélité à sa politique de réécriture, et également pour apposer un cachet prestigieux à l'entreprise, *Warner* envoie le script à Stephen King, dont le crédit sur une affiche est synonyme de gros bénéfices. *"On pensait que s'il devait y avoir un nouveau scénariste, ce devait être quelqu'un de sensationnel. Mais Stephen King nous a renvoyé le script avec cette petite note : 'Je suis bien sûr très intéressé par cette adaptation. Malheureusement, votre scénario est très bien tel qu'il est. Si le projet va à son terme, surtout ne changez rien"* raconte Stuart Gordon, initialement prévu pour réaliser **Body Snatchers**. Sous la pression de *Warner* qui retarde la mise en chantier du film, Stuart Gordon revoit une dernière fois le scénario de **Body Snatchers** avec Nebin Shreiner avant de partir en Australie pour mettre en boîte **Fortress**. Une déception pour Stuart Gordon qui aurait préféré de loin planter sa caméra dans la base militaire que dans la prison haute sécurité. Appelé en remplacement, Abel Ferrara amène avec lui son scénariste et complice de toujours, Nicholas St John. C'est ce dernier qui fournit la dernière version du script en allégeant la précédente de quelques arabesques goresques chères au réalisateur de **Ré-Animator**. Ferrara acceptant un film de commande, voilà chose rare. *"Je reçois de temps en temps ce genre de scripts, mais ça ne va jamais très loin parce que je me fous de la plupart des projets développés par les grands studios"*. Peu habitué aux compromis et encore moins à endosser une défroque de mercenaire à la solde d'un studio, Ferrara trouve la motivation nécessaire dans sa période 400 coups/culottes courtes en compagnie de Nicholas St John. *"Gamins, Nicky et moi, on voulait toujours jouer aux martiens. On se déguisait avec des demi-balles de ping-pong sur les yeux, et on allait foutre la trouille aux petites vieilles dans le quartier. Sympa, non ?"*. Oui oui Abel, sympa !

Mais de petites vieilles, il n'en est pas question dans **Body Snatchers**. Au contraire, l'une des particularité du film est d'avoir rajeuni le casting. C'est ainsi que, accompagné de sa fille Marti, de sa seconde femme Carol et de leur fils Andy, Steve Malone, de l'Agence pour la Protection de l'Environnement, débarque pour quelques temps dans une base militaire d'Alabama pour contrôler un dépôt de produits toxiques. L'isolement forcé dans le camp n'est pas pour consolider une cellule familiale déjà fragile. Marti, en pleine crise d'identité adolescente, ne montre que peu d'attachement à sa belle-mère et à son demi-frère, tandis qu'elle se heurte à son père au retour d'une virée dans un bar où elle s'amourache d'un pilote d'hélicoptère, Tim. Pendant que Steve se livre à toutes les analyses nécessaires, le médecin, Collins, lui fait part de ses inquiétudes envers le comportement étrange de quelques soldats. Marti, alertée par un inconnu avant son arrivée dans le campement, commence à douter de l'entière lucidité des pensionnaires. Quant au petit Andy, sa première journée de maternelle se ponctue par une séance de dessin pour le moins traumatisante. Progressivement, la base militaire est soumise à la domination des extraterrestres qui profitent du sommeil des humains pour s'approprier leur corps. Rendus à l'évidence par la "vampirisation" de Carol, Steve et ses enfants tentent alors d'échapper à une invasion qui transforme la base en un repère de corps sans âme...

Cosses, répliques extraterrestres reconnaissables à leur non-émotivité, cris de ralliement, paranoïa galopante, héros d'abord incrédules puis fermement décidés à sauver leur peau... Rien ne manque au troisième volet de l'invasion des "voleurs de corps". Sans autre prétention que de prolonger au mieux les travaux de Siegel et Kaufman, Ferrara construit son suspense horrifique autour d'une idée qui a fait ses preuves et en amusera beaucoup : la sauvegarde de la planète menacée gratuitement par des extraterrestres. Simple comme bonjour ! *"**Body Snatchers** est un film sur la façon dont il faut se battre pour rester soi-même dans une époque conformiste et réactionnaire. Depuis l'arrivée de Ronald Reagan, l'Amérique est très conservatrive. Toutes les tendances libérales qui prédominaient dans les seventies sous le gouvernement Carter se sont envolées. Aujourd'hui, il est de plus en plus difficile de devenir un individu. Les enfants se battent pour cela. Nous sommes constamment submergés par de nouvelles "choses", de nouvelles idées, de nouvelles forces, qui se manifestent d'elles-mêmes dans la société. Même si **Body Snatchers** est avant tout un film de science-fiction incluant de nombreuses séquences d'action, le propos est important"* avoue Robert Solo qui avait déjà approuvé l'incroyable version sociale/réaliste de Philip



Le Général Platt (R. Lee Ermey) et le Dr. Collins (Forest Whitaker) : le clone et le résistant.

Kaufman. De son côté, Abel Ferrara, qui a l'habitude de défendre ses films en s'en tenant aux faits, voit les choses de façon plus simple : *"J'ai toujours voulu faire un film avec des putains de martiens"* ! La formule est bonne, et on peut la retourner à l'avantage de **Body Snatchers** : on a toujours envie de voir des putains de films de martiens ! Avec son décor unique, ses 12 millions de dollars (une misère), et après le tournage plus que déprimant de son chef-d'œuvre, **Bad Lieutenant**, Abel Ferrara n'ambitionne pas plus que mener à bien une vraie série B, un authentique spectacle populaire. Le résultat, évidemment dans les limites de l'ambition, est stupéfiant. **Body Snatchers**, pour tout vous dire, est un mélange de **Assaut**, **Halloween**, **Fog**, **The Thing**, **Invasion Los Angeles**, **Prince des Ténèbres** (et carrément, pendant qu'on y est, de tous les films de genre à venir de John Carpenter, à commencer par le remake du **Village des Damnés** dont on est sûr ici qu'il emboîtera le pas à **Body Snatchers**) ! C'est simple, rayez le nom de Ferrara au générique, remplacez-le par Carpenter et personne ne remarquera l'entourloupe. Cinémascope, cadre, rythme : dans la forme, l'illusion est parfaite. Mais là où **Body Snatchers** rejoint de façon incroyable la filmo de Carpenter, c'est dans ce refus de dévier un seul instant du sujet conté, de ne jamais se sacrifier au plan inutile, d'exploiter brutalement la moindre idée de scénario. Dans **Body Snatchers**, un cours de dessins pour gamins est filmé comme un suspense à la Hitchcock, le passage d'un camion poubelle fait frémir, un dialogue en champ/contrechamp dégage une tension terrible... Comme chez Carpenter, l'humour nait souvent de lui-même, d'une situation, d'une réflexion. Voire le scepticisme affiché par le petit Andy à qui on demande s'il préfère aller à l'école (contrôlée par des cosses) ou rester avec sa mère (une extraterrestre) ! Voire encore la simplicité avec laquelle les envahisseurs se débarrassent des enveloppes humaines...



Vampirisé par une cosse, un humain se dégonfle comme une baudruche.

Parfois drôle, parfois inquiétant, **Body Snatchers** est un film exploitant le premier degré avec une ironie délicieuse, mélange de croyance éperdue dans le cinéma (propre aux grands réalisateurs) et de savante roublardise (propre à ceux qui rebondissent avec légèreté sur les ressorts du genre). Parce qu'il ne fait de complexe de supériorité sur un genre qu'il connaît mal et un sujet qui le touche de très loin, Ferrara s'abandonne à la mode des effets spéciaux dans le but de compléter les précédentes versions. Tom Burman (**L'Invasion des Profanateurs**, **La Féline**) se charge de contenter un public friand de latex en tout genre. *"Les fans de films fantastiques en demandent toujours plus. Nous avons donc créé des effets où l'on montre ce qui se passe dans les cosses pendant le processus de reproduction, ce qui n'avait pas été fait dans les deux autres versions. Là, vous voyez les répliques "vampiriser" les victimes humaines et s'extraire de leur cosses lorsqu'elles sont achevées. Pour les cosses elles-mêmes, nous avons essayé de créer quelque chose d'inquiétant, d'inhabituel, d'organique, quelque chose qu'on pourrait trouver dans un coin de campagne, qui contraste avec la supposée avance technologique des extraterrestres"* explique Tom Burman.



Carol Malone (Meg Tilly) : une belle et gentille épouse sous le contrôle extraterrestre.

Des effets qui respectent la logique d'un film résistant à la tentation révolutionnaire. Difficile de dater **Body Snatchers**, dont le final sans ambage, radical, renvoie aux dénouements expéditifs des chefs-d'œuvre *Universal*. Seule la photographie hallucinante de Bojan Bazelli permet d'identifier **Body Snatchers** comme un film contemporain. Découvert par Ferrara à l'époque de **China Girl**, Bojan Bazelli est l'un des artisans majeurs de la réussite du remake. *"Abel Ferrara est mon créateur. J'ai fait d'autres films que les siens, comme* ***Le Démon d'Halloween*** *ou* ***Dernière Limite****, mais mon travail n'est jamais meilleur que lorsque je suis avec Abel. Les couleurs sont très importantes dans* ***Body Snatchers*** *; ou plutôt l'absence de couleur. En fait, la photo dans* ***Body Snatchers****, c'est du noir et blanc en couleurs, une déclinaison de monochromes, de nuances de gris. Le ciel est blanc et les premiers plans souvent sombres, inquiétants. Nous avons utilisé plusieurs pellicules pour la pré- et la post-production, et même si la différence est subtile, le public la remarquera. La caméra est tout le temps en mouvement et les cadrages décentrés, avec des personnages qui se cognent aux bords de l'écran. Cela ajoute au sentiment d'étrangeté du film"* explique le chef opérateur qui, conjointement, avec Ferrara, transforme progressivement une série B en peinture surréaliste des comportements bizarres. Vidés de toute émotion, les extraterrestres s'activent tels des fourmis travailleuses dans la base militaire, ce qui ne manque pas de poser quelques problèmes à Ferrara pour les plans d'ensemble. *"Parce que je demandais aux figurants d'afficher un visage fermé à toute émotion, ils avançaient comme des zombies, comme si la démarche et l'expression du visage était liée. Atroce !"*. Ferrara a pourtant de quoi être fier de ses extraterrestres, surtout lorsque ceux-ci, vicieux, tentent de démasquer des humains jouant le jeu, impassibles. La moindre faiblesse, et un hurlement retentit accompagné d'un index pointé vers les fuyards. Chaud devant ! *"****Body Snatchers*** *s'intéresse aux gens à qui vous avez affaire et qui ne réagissent pas en êtres humains. Je n'aurais jamais pu obtenir pour le film le concours du Departement Défense. Pourquoi ? Parce que ce sont des extraterrestres, des cosses. Si je dois continuer la série des* ***Body Snatchers****, les cosses envahiront Washington et le film reposera moins sur les effets spéciaux et l'action que sur une paranoïa absolue. Le Congrès sera rempli de cosses, ainsi que le Pentagone et le Département Défense. Le Président lui-même sera une cosse. Si ça ce n'est pas effrayant, je ne vois pas !"* s'enthousiasme Robert Solo. Un sujet qui n'est pas loin de rappeler celui de **Invasion Los Angeles** avec ses porteurs de serviettes squelettiques. Mais au rayon "putain de film avec des putains de martiens", **Body Snatchers** version Ferrara soutient déjà sérieusement la comparaison avec le délire binoclard de Carpenter !

Vincent GUIGNEBERT



Marti Malone (Gabrielle Anwar) et Tim Young (Billy Wirth) : des représailles inutiles contre l'envahisseur.

Body Snatchers*. USA. 1992. Réal.: Abel Ferrara. Scén.: Stuart Gordon & Dennis Paoli et Nicholas St John. Phot.: Bojan Bazelli. Mus.: Joe Delia. Effets spéciaux : Tom Burman. Prod.: Robert H. Solo/ Warner Bros. Int.: Gabrielle Anwar, Terry Kinney, Billy Wirth, Meg Tilly, Forest Whitaker, R. Lee Ermey... Dur.: 1 h 27. Dist.: Warner Bros. Sortie prévue le 9 juin 1993.*

CARNOSA



Un monstre attaque la ville : Ray Harryhausen apprécierait l'intention.

AUR



interview

ADAM SIMON

Un scientifique, sous couvert de recherches sur les poulets d'élevage, crée génétiquement une nouvelle race de dinosaures. Tel est, avant *Jurrasic Park*, le point de départ de cette super-série B en provenance de chez l'indispensable Roger Corman. Avec quelques dollars en caisse et beaucoup d'ingéniosité, Adam Simon, un réalisateur de documentaires sortant d'Harvard, dirige les opérations et les monstres. Pour avoir dirigé *Sanglante Paranoïa/Brain Dead*, un voyage au bout de la schyzophrénie, Adam Simon bénéficie d'un à priori plutôt positif...

Il faut être un rien kamikaze pour tourner un film de dinosaures avec un budget avoisinant le million de dollars...

En principe, ce n'est pas possible. Tout réside dans la préparation, dans la stratégie. Deux ou trois équipes travaillaient en même temps de manière à mettre en images 7 ou 8 pages de scénario par jour. Selon les cas, je tournais une scène avec les comédiens tandis qu'un assistant préparait une autre séquence, soit d'effets spéciaux soit d'action, sur le plateau d'à côté. Je passais mon temps à courir d'un plateau à l'autre. J'ai pris un risque énorme car, dès le départ, je savais que jamais je n'aurai assez d'argent pour boucler **Carnosaur**. Je me suis particulièrement appliqué de façon à convaincre Roger Corman de rajouter quelques billets à sa mise initiale, 750.000 dollars. Au vu des rushes, il se montrait satisfait, m'accordait 20.000 dollars supplémentaires par 20.000 dollars supplémentaires, des délais plus larges. Du vrai poker. Mais c'était une bataille continuelle pour gagner la confiance de Roger Corman ; il accorde rarement des rallonges pareilles aux réalisateurs. **Carnosaur** n'étant pas prévendu comme beaucoup de ses films, Corman prenait un risque en misant son propre argent et se montrait particulièrement nerveux. Pour cette raison, je n'ai jamais mis sur le papier des effets que je savais impossible à élaborer sur le plateau avec un budget aussi riquiqui. Je ne veux pas dire pour autant que tout ce que j'ai accompli me satisfait pleinement.

Les petits budgets de Corman n'ont pas que des inconvénients ; on leur prête souvent le mérite de développer les bonnes idées, le système D et les trouvailles cocasses pour pallier à la minceur des enveloppes allouées...

Un petit budget vous limite beaucoup, mais c'est aussi très libérateur pour un cinéaste. Cela vous frustre dans la mesure où vous ne pouvez pas réaliser les effets dont vous rêvez ou ceux que vous avez imaginés à la lecture du scénario. Avec 100 millions de dollars, vous pouvez montrer tout ce que vous désirez : sur **Jurrasic Park**, Steven Spielberg ne s'en est pas privé. Mais il se doit de plaire à des millions de gens pour amortir le budget. Il ne peut pas prendre trop de risques, contrairement à moi qui peut agir à ma guise dans les limites imparties par Roger Corman. Nanti d'un petit budget, vous avez les mains libres pour vous montrer plus incisif, plus étrange, plus drôle et plus excentrique. J'ai agi ainsi sur **Sanglante Paranoïa**. Avec **Carnosaur**, je vais atteindre un public qui apprécie les séries B. Selon moi, ce public est bien plus intelligent que celui des grosses machines hollywoodiennes, car il parvient à glisser son imagination créative dans le film qu'il voit. Ces gens-là s'y connaissent, suppléent souvent à tout ce que le metteur en scène suggère. Je suis heureux de tourner des films pour cette audience spécifique. Beaucoup de gens verront **Carnosaur** car il sortira quelques semaines avant **Jurrasic Park**. Pour eux, ce sera un hors-d'œuvre avant le plat principal.

Le public, quel qu'il soit, attend désormais des effets spéciaux sophistiqués. Impossible de le tromper là-dessus...

Oui, mais j'ai quand même rusé en ne me focalisant pas uniquement sur les monstres. Dans les films d'horreur des années 50, les monstres paraissent souvent ridicules car le scénario est totalement idiot. Un scénario plus travaillé entraîne obligatoirement une plus grande indulgence vis-à-vis des effets spéciaux. Si les histoires, les personnages se montrent plus intéressants, les trucages suivront, même s'ils sont loin d'atteindre la perfection. Ainsi, le réalisateur doit grossir

■ ■ ■



La vedette du film : un tyrannosaure ressuscité par la génétique.



Un bébé dinosaure : petit mais déjà très agressif !

■■■

le scénario avec de l'humour, des trouvailles, des coups de théâtre. C'est ce que j'ai fait, tout en soignant au maximum la conception des dinosaures. Mais là, je savais dès le départ qu'il serait vain de lutter contre **Jurrasic Park**. A l'histoire originale, j'ai rajouté un élément capital, quelque chose de bien plus terrifiant que les dinosaures : un virus, une épidémie. Ce truc ne coûte pas un dollar à la production, mais s'avère particulièrement flippant. Des frissons à prix discount ! Roger Corman sait, mieux que personne, tirer le meilleur parti de budgets minuscules. D'abord, il possède ses propres studios, son propre équipement. Ensuite, il est très fort dans le choix des gens qui travaillent pour lui. Il engage des jeunes qui veulent montrer ce qu'ils savent faire et qui sont prêts à se défoncer pour des salaires de misère. Sur le tournage de **Carnosaur**, ces jeunots bossaient de 15 à 18 heures par jour. Il fallait bien ça pour tenir des délais invraisemblables : deux semaines de prises de vues avec les comédiens. Mais j'ai obtenu auprès de Roger Corman une rallonge de cinq jours supplémentaires.

Quelles sont les techniques que vous avez utilisées pour fabriquer vos dinosaures ? L'animation par ordinateur semble très nettement au-dessus de vos moyens...

Roger Corman ne voulait pas de l'animation traditionnelle, la stop-motion, qui coûte très cher et demande des délais trop longs. Un comédien dans un costume de caoutchouc, comme dans les films japonais, limite considérablement les possibilités et vous prenez alors le risque de vous ridiculiser. Nous avons cependant eu recours à cette technique, mais vraiment très brièvement, pour des plans très courts. Nous avons surtout utilisé des marionnettes contrôlées par câbles et dont les mouvements étaient directement effectués sur le plateau. James Cameron est un inconditionnel de cette technique. Pour le tyrannosaure, nous disposions d'une maquette grandeur nature, entièrement animée par câbles, mais ses mouvements, surtout au niveau de la tête, étaient limités. Nous avions également deux miniatures, l'une "câblée" et l'autre manipulée à la main, une espèce de gant. On les plaçait dans des décors à échelle très réduite, mis en valeur grâce à des perspectives forcées. Nous avons même une séquence de "blue screen" où le dinosaure a, ensuite, été intégré à l'image par ordinateur. Mais l'immense majorité des effets spéciaux de **Carnosaur** viennent directement du cinéma des années 30/40. Rien à voir avec les techniques ultra-modernes de **Jurrasic Park**. Il me reste un montage très cut, des plans se succédant rapidement, pour faire passer la pillule.

Au quotidien, sur le plateau, vous deviez tout de même en baver pour rendre crédibles des effets spéciaux rudimentaires...

Concernant les effets spéciaux, il faut refaire cent fois la même chose, toujours attendre. Sur le tournage, nous avions l'impression de réaliser la version Val Lewton (1) de **Jurrasic Park**, avec tout de même pas mal d'effets spéciaux. Pour éviter que le public ne remarque pas trop l'absence de moyens, nous avons utilisé des effets spéciaux que David Cronenberg utilisait à ses débuts, des trucs qui touchent directement à l'intégrité du corps humain. Il y a cette femme qui accouche d'un œuf de dinosaure, ou cet œuf qui explose à l'intérieur du corps de Diane Ladd. Nous avons également situé l'intrigue dans des lieux qui provoquent vraiment la peur aujourd'hui, un hôpital par exemple. L'idée d'être coincé dans un cimetière des nuits entières ne perturbe plus personne actuellement. La perspective de passer une nuit dans un hôpital me terrifie et un virus s'avère plus lourd de menace qu'un loup-garou. Dans **Sanglante Paranoïa**, j'optais déjà pour des éclairages blafards, des lumières blanches de laboratoire. C'est nettement plus efficace qu'un petit labo sombre de film d'horreur. Dans **Carnosaur**, j'ai fait de même.

Malgré le peu de moyens dont vous disposiez, vous y allez tout de même d'un beau morceau d'anthologie, le combat d'un bulldozer contre le tyrannosaure...

Je savais qu'une lutte entre le dinosaure et un homme ne disposant que de ses mains ne serait pas bien terrible. Par contre, si je réajustais la taille de la personne en la plaçant dans un bulldozer, le résultat serait déjà plus intéressant. C'est le combat final de Sigourney Weaver contre la reine des Aliens qui m'a inspiré cette séquence, ainsi que le souvenir d'un vieux film danois, **Dinosaurus**. Le film était vraiment atroce, mais il y avait cette séquence du héros dans son bulldozer bataillant contre le monstre. A l'écran, le combat de **Carnosaur** est assez spectaculaire. Dans les faits, il a été tourné à 80 % sur une table en bois avec des morceaux de papier en guise de décors. Et la rangée de bulldozers qui longent la route ne sont que des silhouettes de carton que poussent, hors-champs, des copains opérateurs. Pour donner un certain tonus à cette scène, nous l'avons ponctuée de plans du comédien dans un véritable engin de travaux publics. Je dois dire que nous nous sommes bien amusés à la tourner ; nous étions comme des gosses dans un bac à sable, piaffant avec de super-jouets. Dix fois, nous l'avons refaite, cette séquence, l'améliorant progressivement. Et, chaque fois, nous retombions en enfance !

Vous ne craignez pas que vos détracteurs pilonnent *Carnosaur* en l'accusant de profiter de la sortie de *Jurrasic Park* et d'en tirer quelque profit substantiel ?

C'est vrai que Roger Corman s'est décidé à produire **Carnosaur** en apprenant la mise en chantier de **Jurrasic Park**. Il a aussitôt acheté un livre anglais, "Carnosaur". Pas un très bon bouquin à vrai dire ; il s'agit en fait d'une parodie des classiques histoires de monstres. Curieusement, "Carnosaur" a été écrit voici sept ans maintenant, bien avant "Jurrasic Park" donc. Cela nous donne un alibi et nous protège des conséquences des procès d'intention que peut nous infliger *Universal*, le producteur de **Jurrasic Park**. Avant que j'intervienne sur le projet, Roger Corman a refusé de nombreuses adaptations du livre ; aucune ne fonctionnait. En désespoir de cause, il est venu me voir pour me proposer le film. Il me demandait seulement de respecter l'étroitesse du budget, de mettre en scène des dinosaures génétiquement recréés aujourd'hui et de titrer le film **Carnosaur**. Je n'ai pas refusé son offre, d'autant plus qu'elle me permettait de travailler sur des effets spéciaux, des maquettes. Et j'ai également pu écrire le scénario que je souhaitais, y intégrer Eunice Corporation, l'agence secrète gouvernentale qui sévissait déjà dans **Sanglante Paranoïa**. Pour une fois, on ne fait pas revenir le héros, mais les méchants ! Et puis, **Carnosaur** me donnait l'opportunité d'évoquer les dangers de la technologie.

En fait, vu la manière dont vous parlez de *Carnosaur*, on a l'impression qu'il s'agit d'une œuvre



Un zeste de gore chirurgical importé de chez David Cronenberg.

très personnelle, d'un film d'auteur presque !

Carnosaur m'a permis de faire plaisir à Roger Corman tout en me faisant plaisir à moi-même. Mon premier film, **Sanglante Paranoïa**, est d'abord l'œuvre du scénariste Charles Beaumont. Pour ma deuxième expérience en tant que metteur en scène, j'ai repris **Body Chemistry 2** des mains d'un autre réalisateur dont j'ai entièrement réécrit le script à la demande de Roger Corman. **Carnosaur** est donc le premier film sur lequel je peux greffer des idées personnelles. De plus, Roger Corman m'a foutu une paix royale. Etant fan de science-fiction, il appréciait tout particulièrement ce film qui se place dans la continuité de ceux qu'il tournait dans les années 50 et 60. C'est vrai que Roger Corman s'est montré radin au point de vue financier, mais il m'a offert une totale liberté. A Hollywood, c'est très rare. Il n'est venu qu'une seule fois sur le plateau, mais pas pour me regarder faire ; c'était juste pour saluer Diane Ladd, une de ses vieilles amies. Aux rushes, il me donnait parfois quelques conseils, mais toujours avisés. Je suis reconnaissant envers Roger Corman de m'offrir cette chance. Travailler sous sa coupe est un excellent tremplin. Après quoi, un studio vous engage, sachant ce dont vous êtes capable, et vous n'avez plus qu'à relever un peu la barre à chaque film.

Vous n'êtes donc pas complexé par rapport aux autres productions mettant en scène des dinosaures ?

Oh non ! Avant d'entamer le tournage de **Carnosaur**, j'ai visionné le plus possible de films du genre. La plupart d'entre eux sont nullissimes, les scripts pitoyables et les résultats soporifiques. Le public ne se réveille que pour assister à des effets spéciaux généralement exécrables. Il n'y a guère que les films orchestrés par Willis O'Brien, le créateur de **King Kong**, et Ray Harryhausen à sauver, notamment **La Vallée de Gwangi** qui contient des séquences étonnantes. Evidemment, **Carnosaur** n'est pas à placer dans la même catégorie que **Jurrasic Park**. Mon film devrait procurer un plaisir différent, celui de la série B sympathique que les aficionados apprécieront. Mais la concurrence entre **Jurrasic Park** et **Carnosaur** fonctionnera malgré l'immense différence au niveau des ambitions ; les gens se foutent de savoir que **Carnosaur** revient à moins d'un million de dollars et a été tourné en quelques jours seulement.

Maintenant que vous avez terminé *Carnosaur* la tête haute, vous allez persister chez Roger Corman ?

Je me suis vraiment amusé en travaillant pour Roger Corman dont je suis un admirateur depuis longtemps. J'ai donc réalisé un rêve en l'approchant et trois films pour lui. Mais, maintenant, il est grand temps de sortir de cette école. J'écris en ce moment un scénario top-secret pour Oliver Stone. Après quoi, il y aura ce thriller futuriste pour John Woo et dont les interprètes seront Chow Yun-Fat et Ice Cube. L'action se déroulera en 2003, à Los Angeles. Avant de m'attaquer à la mise en scène d'un projet de cette ampleur, je me contenterai du poste de scénariste. En sortant de chez Roger Corman, des gens comme John Sayles et James Cameron sont passés par là et, ma foi, cela ne leur a pas trop mal réussi.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

(1) Val Lewton est un producteur réputé dans les années 40 pour un fantastique très économique, fonctionnant davantage sur les atmosphères que sur les effets spéciaux et les électro-chocs.

*Une belle bête. Spectaculaire mais mille fois moins coûteuse que les dinosaures de **Jurrasic Park**.*



*Tyrannosaure contre bulldozer : le clou de **Carnosaur**.*

Scanner Cop

Chromosome 3, Scanners, Videodrome, Platoon, Affaires Privées, Dernière Limite... Jusque là, Pierre David se contentait de produire. Avec Scanner Cop, prolongement onirique de la série des Scanners, il passe enfin à la mise en scène en s'emparant des mutants de David Cronenberg. Avec ce que cela suppose de veines gonflées et d'explosions de têtes !



Richard Lynch souffrant d'une vilaine migraine : quand le scanner se prend la tête !

Pierre David, le producteur canadien qui a permis à David Cronenberg de débuter, fait ses premiers pas dans la réalisation avec **Scanner Cop**. "*Scanner Cop n'est pas une suite des trois premiers* **Scanners** (dont Pierre David est le producteur, NDLR). *C'est un tout nouveau concept, une façon différente de voir la série. Par rapport à* **Scanners 2 et 3**, **Scanner Cop** *représente un gain en qualité. L'histoire est plus commerciale, le budget plus conséquent, les acteurs bien meilleurs. J'espère que tous ces attraits nouveaux permettront à* **Scanner Cop** *d'avoir sa chance sur les écrans de cinéma et pas uniquement en vidéo. Si j'ai attendu dix ans pour produire* **Scanners 2**, *c'est parce que j'étais occupé par plusieurs autres projets et surtout par Image, ma boîte de production installée à Los Angeles. C'est un distributeur suédois qui a réveillé mon intérêt pour le film de Cronenberg. Il m'a fait remarquer à quel point* **Scanners** *était devenu un film culte et m'a dit que si j'en faisais une suite, il serait prêt à l'acheter de suite. J'étais en possession des droits du film de Cronenberg depuis dix ans, et pourtant une idée pareille ne m'avait jamais traversé l'esprit. Mon associé au Canada, René Malo, a également trouvé la suggestion de notre ami suédois excellente. C'est ainsi que la série des* **Scanners** *a commencé*" explique Pierre David.

Les deux suites ont été dirigées par Christian Duguay, un canadien francophone de Montréal spécialiste de la télé. "*Christian est venu nous donner un coup de main sur* **Scanner Cop**. *Un jour, il a dirigé la seconde équipe pour une scène d'explosion de voitures. Il a fait un excellent boulot sur* **Scanners 2 et 3**. *Les deux films,* **The New Order** *et* **The Takeover**, *étaient bien branchés fantastique et plein d'humour, mais il manquait le suspense et l'action du premier. Il était temps de revenir à la base, c'est pour cela que* **Scanner Cop** *est, de la série, celui qui se rapproche le plus du film de Cronenberg*". Ecrit par George Saunders et John Bryant Hedberg, **Scanner Cop** met en vedette Daniel Quinn dans le rôle de Sam Staziack, une nouvelle recrue de la police de Los Angeles. Sam n'avait que 12 ans quand son père, doté des pouvoirs de "scanner", s'est suicidé. Il a été recueilli par le Commandant Harrigan. Sam prend régulièrement son Ephemerol, la drogue qui lui permet de contenir les pouvoirs psychiques qu'il a hérité de son père, afin de mener une vie normale. Mais quand Glock (Richard Lynch), un puissant scanner malfaisant, mène une violente action vengeresse contre la police, Harrington demande à son fils adoptif de laisser tomber son médicament et d'utiliser ses pouvoirs pour l'aider à coincer Glock.

"*J'ai décidé de réaliser le film parce que je voulais commencer par quelque chose d'intelligent qui s'appuie sur la mythologie de* **Scanners**", explique Pierre David. "*J'avais envie de réaliser un film depuis au moins treize ans mais j'attendais le bon projet. Je m'impliquais de plus en plus dans la réalisation des films que je produisais. Je faisais de plus en plus de commentaires sur le scénario, de remarques sur le casting, jusqu'à ce que je m'aperçoive que j'étais presque quotidiennement impliqué dans les tournages. Je voyais ce que voulait faire le réalisateur que j'avais embauché et j'étais de moins en moins d'accord avec lui. J'avais ma propre perception de ce qu'il fallait montrer. Il devenait donc urgent que je me lance* ". Mais Pierre David n'est pas vraiment prêt à recommencer de suite, même s'il a déjà fait signer Quinn pour une séquelle. Les délais serrés, les longues nuits de tournage et le travail harrassant ont fait leur œuvre. "*Mettre en scène est exactement comme je me l'imaginais : tout aussi excitant que crevant. Vous devez avoir la tête à 15 endroits à la fois. Des fois, j'appréciais, d'autres fois, c'était insupportable !*" explique Pierre David, qui ne regrette pourtant en rien d'être passé à la mise en scène.

Bien évidemment, comme tous les autres films de la série, **Scanner Cop** possède son lot d'explosion de têtes et d'effets spéciaux détonnants. John Buechler, le maquilleur attitré de la période d'or des studios *Empire* (**Ré-Animator, From Beyond, Dolls, Prison...**) qui est passé depuis à la réalisation (**Troll, Cellar Dweller, Vendredi 13 n° 7**), s'est occupé des effets. "*Cela fait un*



Sexe et sévice : une image inspirée par le **Videodrome** *de Cronenberg.*

La mutation ultilme du "scanner cop" : effets spéciaux signés John Buechler, le créateur des ***Ghoulies****.*

moment que je voulais travailler avec Pierre puisqu'on en avait déjà parlé à l'époque de ***Frankenstein 2000****. C'est maintenant chose faite avec* ***Scanner Cop****. Mon approche des effets sur le film est née d'une frustration. Sur l'affiche du premier, les veines de Michael Ironside sont gonflées, prêtes à exploser. Or on ne voit jamais ça dans le film, ni dans les deux qui ont suivi. Avec* ***Scanner Cop****, j'ai fait en sorte de tenir toutes les promesses qu'on nous a faites pendant des années sur les affiches des trois* ***Scanners*** *sans qu'elles se concrétisent dans les films".* C'est pour ça qu'il a fallu six heures pour préparer les gros plans explosifs de l'actrice Hilary Shepard, qui joue le rôle de Zena, une meurtrière très mystique. *"On lui a appliqué plus de sept veines-prothèses controlées par câbles. Deux gars de mon équipe ont développé des "bladders" et des veines de bien meilleure qualité que ce qu'on pouvait voir auparavant. On en a même mis dans ses cheveux et derrière les oreilles. Quand tout cela explose, et sous réserve que ça marche, c'est vraiment impressionnant ! Daniel Quinn, le héros du film, nous a permis d'économiser pas mal de temps. Il a déjà des veines très prononcées sur le front et des cernes très sombres sous les yeux. Il prétend que c'est héréditaire ! Donc, quand il prenait la pose du scanner concentré, les veines du front bougeaient sans qu'on ait quoi que ce soit à faire et ses cernes ajoutaient plus d'atmosphère au plan"* se réjouit un John Buechler qui apprécie quand les acteurs exécutent eux-mêmes des effets spéciaux live !

Une scène particulière du film n'a aucun rapport avec la réalité. Dans cette séquence, Glock pénètre les rêves de Sam et l'entraîne en pleines visions cauchemardesques, hallucinations sexuelles et autre délire paranoïaque Buechler a dû créer des mutants hideux qui se livrent aux plus ignobles des perversions dans un couloir d'hôpital. *"Il était clair que Pierre voulait, avec cette scène, relever le niveau du concept des* ***Scanners*** *et l'installer dans une toute nouvelle dimension surréaliste".* Un autre passage étrange du film est le suicide du père de Sam. Dans une salle de bain, reconstruite sur un plateau des ateliers de John Buechler à San Fernando, l'acteur Luca Bercovici est tourmenté par des dizaines de voix intérieures qui résonnent dans son crâne. Des voix qui se matérialisent en prenant la forme de petites têtes poussant sur son front. *"C'est une variation d'un effet vu dans* ***Le Cauchemar de Freddy*** *où des petites têtes s'extraient du poitrail de Freddy. On a tourné ça en ordre séquentiel,*



La position du scanner de charme sur la défensive. Gare aux minettes !

en utilisant des "bladders" petit à petit remplacés par de l'"animatronic". Plus de 25 effets différents ont été nécessaires pour cette seule séquence. On aurait pu utiliser le morphing mais on a préféré tourner la scène en direct sur le plateau. Bien sûr, le morphing aurait donné un effet plus fluide, mais la douleur viscérale que ressent le spectateur à la vision de quelque chose qui perce sous la peau aurait été atténuée par l'usage de l'ordinateur" continue John Buechler qui espère que l'image 3D ne remplacera jamais complètement ce bon vieux latex.

Glock tue ses victimes en découvrant leur plus grande phobie et en la projetant psychiquement dans leur esprit. Une phobie particulière a donné beaucoup de travail à Buechler. *"Un insecte de plus de deux mètres de haut. Cette bestiole géante était entièrement animée en animatronic. Elle avait plus de 18 points mobile répartis sur tout le corps, des mandibules gigantesques et des énormes pattes d'araignées. Le parfait cauchemar pour tous ceux qui détestent les insectes".* Pierre David a adoré cette créature. *"Pierre est si enthousiaste et si content quand vous lui donnez ce qu'il attend que c'est un vrai plaisir de travailler avec lui. De plus, il sait ce qui est techniquement faisable ou pas. C'est pour ça qu'il arrive à présenter à l'écran le maximum de ce qui peut être fait avec le budget dont on dispose. Peu de réalisateurs peuvent prétendre à autant d'efficacité".* On peut répondre à John Buechler que Pierre David est certainement le réalisateur le mieux placé pour rentabiliser l'argent du producteur Pierre David !

Alan JONES

NECRONOMICON

interview

Brian YUZNA

Quatre mois après **Le Retour des Morts-Vivants 3**, Brian Yuzna, décidément très occupé, s'attèle à **Necronomicon**, le fameux grimoire imaginé par Howard Phillip Lovecraft au début du siècle. Creuset de toute une mythologie occulte, cet illustre grimoire et ses cabales est aujourd'hui le pivot d'un film découpé en trois segments : **Mansion of the Drowned** du Français Christophe Gans, **The Cold** du Japonais Shu Kaneko et **Whispers** de Brian Yuzna, un abonné des adaptations de Lovecraf (il a produit **Re-Animator, From Beyond** et réalisé **Ré-Animator 2**)... Objectif de Brian Yuzna : respecter l'esprit de l'écrivain tout en brodant à loisir sur ses mythes...



Brian Yuzna

***Necronomicon* part d'une idée originale : trois réalisateurs d'horizons différents pour trois segments inspirés du même écrivain...**

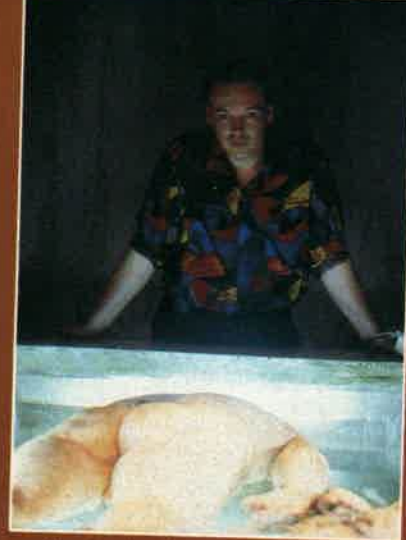
L'idée est d'associer un Européen, un Américain et un Japonais. Comme le producteur, Samuel Hadida, est français, il a proposé un compatriote. Mais nous aurions aussi bien pu opter pour un italien, comme Michele Soavi ou Dario Argento. Il en a été question d'ailleurs. Mais, en cas de succès, **Necronomicon** donnera lieu à toute une série de films. Ainsi, nous pourrons faire appel à tous ces cinéastes.

Lorsqu'on évoque Lovecraft au cinéma, on parle souvent de la difficulté de transcrire le mot "indicible" à l'écran...

interview

Christophe GANS

Connu pour avoir longtemps été le rédacteur en chef de *Starfix*, la revue de cinéma la plus passionnée et la plus novatrice de la décennie, Christophe Gans vient de connaître son baptême du feu sur l'un des trois plateaux de **Necronomicon**. Ce rêve, il le nourrit depuis longtemps, depuis le court-métrage **Silver Slime** en hommage à Mario Bava et Dario Argento. Attente récompensée sous le sceau de Lovecraft, dans une ambiance gothique, greffon celluloïde des sixties dans le cinéma fantastique des années 90...



Christophe Gans (salut l'artiste !)

Globalement, comment se situe ton segment de *Necronomicon*, *Mansion of Drowned*, autrement dit *L'Hôtel des Noyés*, dans l'œuvre de Lovecraft ?

Ce n'est pas à proprement parler une adaptation d'une nouvelle de Lovecraft. Il s'agit d'une variation sur son univers, sa mythologie. Outre ses qualités littéraires, Lovecraft est le créateur d'une mythologie qui ne doit rien à la religion chrétienne. Elle est notamment composée d'un panthéon de monstres, de divinités, parmi lesquels j'ai choisi Cthulhu, le titan prisonnier des abysses sous-marines. En fait, l'histoire de **Mansion of the Drowned** est plus proche d'Edgar Poe que de Lovecraft, notamment dans la mesure où elle met en scène une femme. Lovecraft n'avait pour héros que des hommes, d'où les bruits sur son homosexualité refoulée. Le fait qu'il ait publié un traité sur le fantastique expliquant ses liens avec Poe m'a considérablement aidé à faire la jonction entre les deux écrivains. Mon histoire tourne autour d'une jeune femme involontairement tuée par son fiancé lors d'un accident de voiture. Le survivant vient de sa Suède natale sur la côte de Nouvelle-Angleterre pour recevoir en héritage un très vieil hôtel. Là, il découvre un livre de sorcellerie, le Necronomicon, qui permet de faire revenir les morts à la vie. Tandis qu'il l'utilise pour retrouver sa bien-aimée, il s'aperçoit qu'un de ses ancêtres, le bâtisseur de l'hôtel, a vécu la même tragédie. Cthulhu, le dieu des abysses, attend le moment de l'incantation pour s'emparer de l'âme de celui qui la profère.

Oui, surtout que le cinéma fantastique actuel exige du metteur en scène qu'il montre tout. Alors, il faut recourir aux effets spéciaux ; je suis en permanence en train de filmer des bouts de caoutchouc et des prothèses. Vraiment frustrant. Vous ne savez pas à quel point cela m'emmerde ; j'en ai trop fait. C'est satisfaisant pour le maquilleur, point final ! En plus de ne jamais décrire ses monstres, Lovecraft n'hésitait pas à faire tomber ses héros dans les pommes lorsqu'une créature horrible apparaissait dans le récit. En 1990, vous ne pouvez pas montrer des héros qui s'évanouissent ! Mais retrouver l'esprit de Lovecraft est plutôt simple dans la mesure où cet écrivain est le père d'une mythologie gothique qui prend ses distances avec les mythes religieux classiques. Sa mythologie, il l'a imaginée de toute pièce. Et, justement à partir de ces éléments, vous pouvez donner libre cours à votre propre imagination. C'est ce que j'ai fait avec **The Whispers in the Darkness**, mon sketch de **Necronomicon**. Au départ, j'ai travaillé sur une nouvelle que j'ai adaptée le plus fidèlement possible. Mais devant l'impossibilité de la compresser en 30 minutes, j'ai jeté tous mes manuscrits au panier pour bâtir une histoire originale autour de ces thèmes centraux. Je reprends le feeling général de Lovecraft, les sensations que ces récits procurent, mais aucun personnage de **Whispers**, aucune situation ne sont dans ses nouvelles. Je me suis concentré sur ce sentiment de peur propre à l'écrivain, à cette frayeur existentielle transmise par des histoires que l'on raconte pour s'isoler de la dure réalité d'un univers cruel et impersonnel. Dans ce but, j'ai choisi pour héroïne une femme-flic enceinte. Elle ne veut pas de l'enfant, mais ressent une grande culpabilité à l'idée de ce faire avorter. Lors d'une enquête, elle pénètre dans un vieil immeuble délabré, l'ancien siège d'un journal. En descendant au sous-sol, elle pénètre dans les entrailles de la terre. Plus elle descend, plus elle angoisse, et plus l'environnement qui l'entoure lui semble instable, irréel. Elle rencontre, par exemple, un couple qui semble vivre dans une petite maison de banlieue tout à fait charmante. Mais, au-delà des fenêtres, passés le jardin et les fleurs, son regard se heurte aux murs cramoisis de la vieille bâtisse, de ce sous-sol immonde. Peu après, elle se réveille dans un hôpital, pense que tout est rentré dans l'ordre. Mais les murs s'évaporent et, de nouveau, elle replonge dans l'horreur... Cette histoire est le fruit de mon imagination. J'ai conservé de la nouvelle de Lovecraft l'idée de ces étranges extraterrestres tapis dans les combles de la maison et opérant sur les esprits humains qu'ils convoitent d'incroyables manipulations hallucinogènes.


Le temple maya : une porte sur l'enfer et un décor superbe.

C'est très ambitieux pour un sketch de 30 minutes, surtout que votre entité extraterrestre se base sur des dessins du peintre suisse Giger, le créateur de *Alien*...

■■■

Visuellement, *Mansion of the Drowned* serait fortement ancré dans un look propre aux sixties, très british en fait...

Mansion of the Drowned puise dans tout le cinéma du début des années 60, la dernière grande époque des tournages en studio. C'est la période des meilleurs Hitchcock avec **Sueurs Froides**, de Mario Bava, de Roger Corman, des très grands films de studio japonais. Tous ces films en provenance de pays très éloignés les uns des autres, culturellement très différents, se ressemblaient en fin de compte. Dans les films japonais issus de la *Toho* ou de la *Daiei*, on retrouve des éléments également présents dans les films américains de Roger Corman ou italiens de Mario Bava, et parfois même des idées très avant-gardistes de mise en scène en vigueur chez Hitchcock. Avec **Mansion of the Drowned**, j'ai donc été placé sous cette inspiration commune. Evidemment, je n'ai pas tenté de les copier. Je me suis plutôt laissé porter par des images très surréelles, très studio, où tout est faux, glamour. Bref, **Mansion of the Drowned** s'apparente furieusement à une production des années 60. Bien sûr, certains me reprocheront de faire du cinéma comme si rien n'avait évolué depuis 30 ans.


Emma de la Pore (Denice Lewis), un fantôme bien dans la tradition de la firme Hammer.


Edward de la Pore (Bruce Payne), héritier d'un vieil hôtel et d'une malédiction ancestrale.

D'ailleurs, la comédienne principale, Maria Ford, a un petit côté Hazel Court, une comédienne anglaise remarquée dans *Frankenstein s'est Echappé* de Terence

■■■



Sarah (Signy Coleman) dans un charnier où s'entassent les débris humains.

■■■

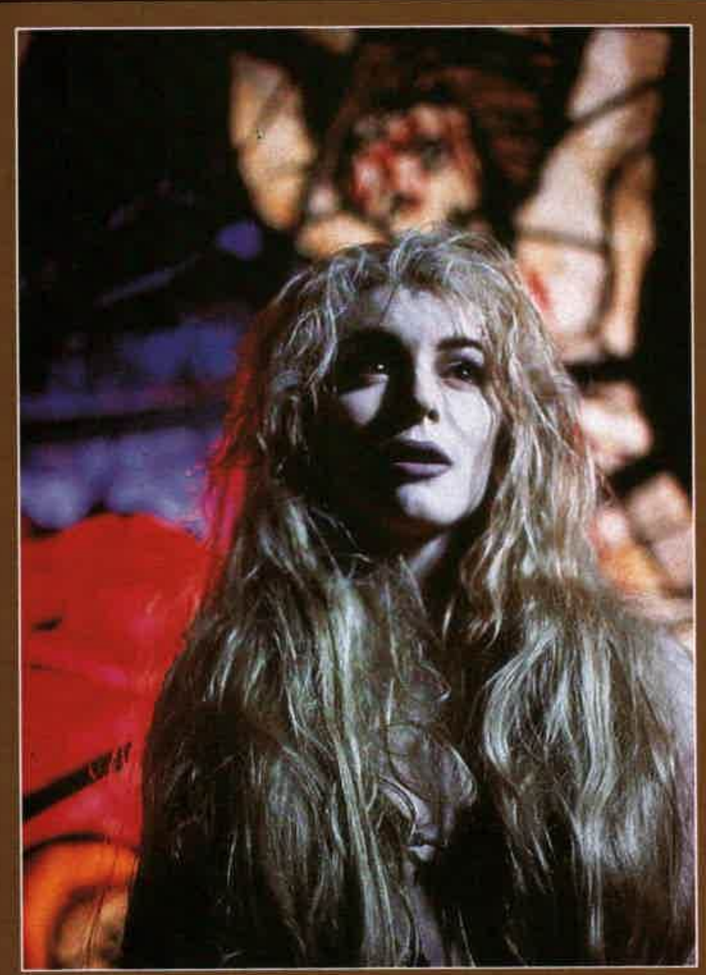
En fait, nous avons abandonné l'idée de reprendre les croquis de Giger, car ils ne correspondaient plus à ma nouvelle conception de l'histoire. Je désirais quelque chose de différent, qui ramène à une impression de paralysie totale. Sentir que vos bras, vos jambes ne répondent plus, sentir que vous êtes totalement impuissant tout en demeurant conscient. C'est ce qu'endure mon héroïne. En descendant toujours plus profond dans les combles de l'immeuble, elle trouve les ruines d'un temple maya, puis une caverne. En fait, il s'agit là d'une immense couveuse dont les parois sont recouvertes de créatures ailées qui sont comme des œufs destinés à être fertilisés par le cerveau, l'esprit humain. Votre propre conscience donne naissance à ces monstres.

Comment se situe *Whispers* par rapport aux deux autres segments de *Necronomicon* ?

Le sketch de Shu Kaneto, **The Cold**, est très nuancé, subtil, réservé. Il faut y rentrer immédiatement pour l'apprécier. **Mansion of the Drowned** de Christophe Gans donne l'impression d'une douche colorée. Il possède un style *Hammer* très marqué, mais en beaucoup mieux, en plus sophistiqué. Esthétiquement c'est magnifique, très classique aussi. **Whispers** est totalement différent : très crade, très dur, claustrophobique, en rupture avec les transitions entre les trois parties de **Necronomicon**. Elles sont bondissantes, pleines d'humour tandis que **Whispers** n'est pas drôle du tout, assez malsain et dérangeant même. Cependant, cette différence dans le style n'interdit pas mon sketch de se placer naturellement dans la continuité des deux autres. D'ailleurs, j'ai tenu à l'aborder comme un troisième acte, pas comme une autre histoire linéaire comme il est de coutume dans des films tels **Creepshow** et **Darkside**. Je démarre en plein milieu d'une poursuite automobile ; j'ai laissé tomber la présentation des personnages, de la situation, pour que le spectateur ait le sentiment de prendre un film en cours de projection. Pour la réussite de **Necronomicon**, il fallait donc éviter de coller à chaque épisode un début, un milieu et une fin, comme s'il s'agissait de trois films différents. Je voulais éviter de tomber dans ce piège. Voilà pourquoi je plonge directement dans l'action. Je préfère la sensation d'avoir fait un repas complet, plutôt que d'avoir englouti trois hors-d'œuvre.



Le rouge, la couleur indissociable de ***The Whispers in the Darkness.***



Clara (Maria Ford), tuée dans un accident de voiture, aujourd'hui ramenée à la vie par son fiancé Edward.



Des effets spéciaux dits de perspective forcée, criants de réalisme.

■■■

Fisher et *Le Masque de la Mort Rouge* de Roger Corman. Elle possède ce même teint d'albâtre, ces yeux très noirs...

Oui. Et Belinda Bauer, une des comédiennes du film, ressemble à Suzanne Pleshette dans **Les Oiseaux**. Au vu des rushes, certains m'ont dit qu'elle avait quelque chose de Jackie Kennedy ! Encore une figure des années 60 ! Denice Lewis, une top-model qui fait aussi partie de la distribution, a également été choisie pour son look années 60. Si j'ai inclu autant de personnages féminins dans **Mansion of the Drowned**, c'est parce que les comédiennes constituent une sorte de "machine à remonter le temps". L'évolution du cinéma est, en effet, surtout visible à travers celle des stéréotypes féminins à l'écran. Par leur intermédiaire, je peux revenir à un cinéma qui me plait tant, celui des années 60, à une image romantique, poétique de la femme. Plus encore que la lumière, la photographie et les mouvements de caméra, la manière dont les réalisateurs dépeignent les femmes identifie souvent l'année du film.



Madame Benedict (Judith Drake) : une langue scie très pratique pour couper la chair humaine.



Sarah (Signy Coleman), femme-flic captive d'une redoutable entité extraterrestre.

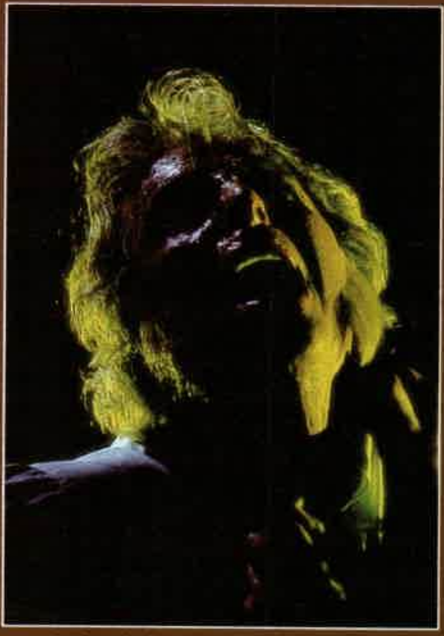
Votre tâche sur *Necronomicon* fut aussi de relier les sketches entre eux. Et vous y êtes parvenu en faisant intervenir Lovecraft en personne !

Jeffrey Combs incarne Lovecraft. En fait, Jeffrey ne lui ressemble absolument pas. On lui a appliqué un faux nez, de fausses joues afin qu'il soit impossible de le reconnaître. Samuel Hadida tenait absolument à ces séquences de liaison, c'est pourquoi nous avons développé le personnage de Lovecraft. Toutefois, celui-ci n'est pas vraiment conforme à la vérité historique. Nous lui avons donné un côté Indiana Jones ou Dr. Strange très prononcé. Dans **Necronomicon**, Lovecraft se définit à fois comme un aventurier, un voleur, un archéologue et un écrivain sans succès. Il a l'apparence d'un professeur, et aussi d'un type très brave qui ose mettre les pieds où personne n'est jamais allé. Notre Lovecraft est un héros positif qui pourra revenir dans un éventuel **Necronomicon 2**.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

Brian Yuzna, le coproducteur de *Necronomicon*, étant un habitué des tournages épiques, bénéficiant de moyens modestes, la mise en images de *Mansion of the Drowned* n'a pas dû être de tout repos...

Une chose est sûre ; **Necronomicon** a été pour moi un examen de passage. On m'a demandé de l'écrire vite, de le préparer vite et de le tourner encore plus vite. En neuf jours en tout et pour tout avec les comédiens, plus quelques jours supplémentaires pour les gros plans. Il fallait que ma vision de **Mansion of the Drowned** résiste au choc de ce rythme infernal, industriel. Cela a été le cas puisque, peu après, on m'a confirmé en tant que réalisateur d'un long-métrage, **Crying Freeman**. Le tournage a été très dur. Et tout particulièrement le quatrième jour, épouvantable. Selon la petite légende qui court à Hollywood, c'est le jour où la pression est si forte sur les épaules du pauvre metteur en scène débutant qu'il est à deux doigts de craquer. Pour éviter cela, les tournages commencent généralement le jeudi afin que le réalisateur puisse se remettre de ses émotions le dimanche et reprendre de plus belle le lundi. Ayant commencé **Mansion of Drowned** un mercredi, j'ai connu un samedi redoutable. En règle générale, les prises de vues furent extrêmement âpres. Pour certains plans, on n'effectuait qu'une seule prise. Ce fut d'autant plus dur que le film implique très peu de plans fixes, tout est mouvements de caméra, souvent lents comme je les affectionne. Cela n'a pas facilité les choses. On abattait jusqu'à seize heures de travail par jour. Mais tout s'est parfaitement déroulé, en grande partie grâce aux comédiens, Bruce Payne en particulier, qui entretenaient une ambiance très chaleureuse avec l'équipe.



Jethro de la Pore (Richard Lynch), l'ancêtre par qui le malheur s'abat sur son héritier.

Concernant les effets spéciaux, *Mansion of the Drowned* va dans quel sens : la sophistication ou quelque chose de plus rudimentaire ?

Nous avons choisi des effets spéciaux "primitifs" dans la mesure où ce sont les mêmes qui ont été utilisés, à un petit raffinement près, dans les films hollywoodiens des années 40. Il n'y a donc pas d'effets spéciaux optiques dans **Mansion of the Drowned**. A part lorsqu'ils sont signés Richard Edlund ou Douglas Trumbull, les effets optiques sont généralement décelables ; le spectateur les remarque. Comme je n'avais pas les moyens de m'offrir leurs services, j'ai opté pour des trucages très simples, à base de perspectives forcées, directement effectuées devant la caméra. Lorsque Bruce Payne lève la tête et voit les cinq étages en mezzanine de l'hôtel, il regarde en fait une énorme maquette, un cylindre en perspective forcée placé au-dessus de lui. On a l'impression que l'hôtel fait trente ou quarante mètres de haut. Et ces effets spéciaux sont totalement invisibles. Concernant les maquillages, je n'ai pas voulu de gore dans le sens "hémoglobine" du mot. John Vulich et Tom Savini se sont appliqués à créer des effets spéciaux plus dérangeants, troublants, que sanglants. Ils rappellent ce qu'on peut voir dans certains dessins animés japonais, comme **Legend of the Over-Fiend**, dans lequel le corps humain est soumis à des métamorphoses d'ordre sexuel. Dans **Mansion of the Drowned**, une séquence d'amour s'ouvre de manière traditionnelle et se termine très étrangement, avec des tentacules qui surgissent de partout. C'est assez malsain. En fait, **Mansion of the Drowned** est sous le signe d'une inspiration japonaise, mais placé dans un décor gothique américain.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**

FRANKENSTEIN

Un an avant le **Frankenstein** de Kenneth Brannagh et Francis Coppola, le téléaste anglais David Wickes illustre très fidèlement le roman de Mary Shelley. Moins de fantastique baroque et davantage de réalisme...

L'air du temps est au retour aux sources pour le cinéma fantastique. **Les Aventures d'un Homme Invisible** de John Carpenter, **Dracula** de Francis Coppola, une **Momie** en gestation chez *Universal* et une autre (avec Tony Curtis sous les bandelettes ?) chez *Cannon*, un **Loup-Garou** avec Jack Nicholson chez *Universal* encore... Impossible de tous les recenser. Et, évidemment, **Frankenstein** est du voyage. Tandis que Coppola, encore lui, confie à Kenneth Brannagh son **Frankenstein** (dont le monstre serait incarné par Robert DeNiro), le téléaste anglais David Wickes revoit et corrige à peine le livre de Mary Shelley. Respectueux, classique, voire académique, il l'a déjà été dans ses adaptations de **Jack L'Eventreur** et **Dr. Jekyll & Mr. Hyde** pour la télévision britannique. *"Frankenstein" est un roman qui découle directement de la Révolution Industrielle du début du 20ème Siècle, de l'apparition de nouvelles sciences, des progrès technologiques. L'électricité est également née à cette époque où ont été remis en question, de ce fait, beaucoup de principes religieux, de superstitions"*. Voilà la raison pour laquelle Frankenstein, étudiant en médecine, est porté aux nues par les universitaires de son âge alors que l'etablishment ignore souverainement ses travaux. C'est dans le livre, c'est dans ce film, tout comme l'ouverture dans les glaces du Pôle, la rencontre de l'aveugle qui aboutit à une belle amitié, le passage de la petite fille au bord du lac... Là où il est d'usage de montrer la créature jetant la gamine à l'eau, le monstre intervient ici pour la sauver de la noyade.

En bon serviteur des mythes, David Wickes, à la demande de *Turner Entertainment*, plonge tête baissée dans le roman de Mary Shelley et s'aperçoit que le cinéma n'a cessé de le trahir depuis les années 30. A lui de restaurer le vrai "Frankenstein", de rendre justice à un ouvrage mille fois trahi. Il n'y a que le téléfilm de Jack Smight, **Frankenstein : La Véritable Histoire** avec James Mason, pour suivre fidèlement les déboires du Baron Frankenstein et de son monstre. Mais il n'est pas question pour David Wickes de verser dans les stéréotypes du gothique que revendiquent tous les adaptateurs de

Le monstre (Randy Quaid). Un look de berger landais. Et une image gothique pour un film paradoxalement réaliste.



Frankenstein (Patrick Bergin) et son fidèle ami (Lambert Wilson) : une démonstration de ses talents de réanimateur.

Mary Shelley. "*Mon **Frankenstein** est un film très réaliste, naturaliste, très éloigné des films de Terence Fisher par exemple. Il tournait surtout en studio, utilisait des éclairages sombres, étranges. Ce n'est vraiment pas mon cas. La majeure partie de mon film se déroule dans des paysages naturels*". Ceux de la Pologne, assez proches de la Suisse du début du siècle, là où Mary Shelley situe son roman. "*Le film se devait d'être réaliste pour que son message le soit aussi. "Nous sommes des êtres humains et, jamais nous ne devons tenter de nous substituer à Dieu" ; c'est l'avertissement lancé par Frankenstein et, pour qu'il soit admis, accepté, il était nécessaire de coller à la réalité, d'illustrer l'histoire par des images crédibles pour tous, quotidiennes*".

Amateurs de baroque, nostalgiques des splendeurs picturales des maisons *Hammer* et *Universal*, ce **Frankenstein** passera à vos yeux pour une version épurée, verte et bucolique du mythe. Mais David Wickes ne dissimule pas sa satisfaction de détourner les clichés du genre dans une direction plus admissible pour les esprits cartésiens, pragmatiques. "*Ce n'est pas un film d'horreur !*" proteste-t-il lorsque son interlocuteur le gave de références au passé cinématographique de la créature de Frankenstein. Vrai. "*Peu de gens savent que Frankenstein est d'abord un ouvrage littéraire de Mary Shelley. Dans l'esprit du public, américain surtout, Frankenstein se résume à l'image de Boris Karloff, des boulons rivés au cou. En fait, c'est très réducteur car Mary Shelley aborde dans son livre des thèmes aussi capitaux que l'âme humaine, l'affrontement spirituel et physique de l'homme révolté contre son Créateur*". En ces temps de génétique en folie, où les laborantins menacent de bidouiller dans leurs éprouvettes une large gamme de mutants, ce **Frankenstein** tombe à pic. Et c'est justement sur ce point précis que David Wickes insiste, quitte à greffer sur l'histoire de Mary Shelley un chapitre absent. "*Jamais Mary Shelley n'a tenté de comprendre comment le monstre a pu être conçu. Elle dit simplement que Frankenstein a utilisé tous les moyens de l'époque pour parvenir à ce but. N'étant ni médecin, ni scientifique, n'ayant aucune connaissance dans ces domaines, elle laisse le mystère planer sur la genèse de la créature. Nous avons inventé ce passage du film. C'est la seule liberté que nous avons prise*". Ce fameux chapitre, qui n'aurait pas détonné dans un **Ré-Animator** quelconque, visite le laboratoire secret de Frankenstein. Dans son officine, disciple malgré lui de ce bon vieux Herbert West, le baron teste ses découvertes sur des animaux pour aboutir à des monstres aussi surprenants qu'un croisement entre le chat et le serpent. Une jolie petite boutique des horreurs dans un film qui les limite pourtant, les horreurs.



L'aveugle malmené par deux chasseurs : un passage obligatoire.

"*Frankenstein et son monstre sont en fait la seule et même personne. Frankenstein, dans le film comme dans le livre, avoue clairement vouloir se projeter dans un homme parfait, plus fort, plus intelligent. En le créant d'après son propre corps, il s'est en quelque sorte cloné, dupliqué. Il échoue car son "double" est un être horrible, perdu dans un monde qui le rejette. Le livre de Mary Shelley attaque la confiance aveugle de certains dans la science et ses possibilités*". Un discours commun à beaucoup de **Frankenstein**, avec leur baron apprenti sorcier, sorte d'Icare se brûlant les ailes à trop s'approcher du soleil. Rien de bien novateur de ce côté-là. Mais David Wickes complique les rapports monstre-créateur par une relation plus douloureuse, plus intime : la télépathie. Lorsque la créature reçoit une balle dans l'épaule, le baron supporte la douleur de la blessure. La trace de l'impact s'imprime même sur son propre corps. En permanence soumis au calvaire du fruit humain de ses recherches, Frankenstein doit, pour préserver une santé déjà chancelante et échapper à la folie, se débarrasser de son encombrant alter-ego, sa faute devant l'Eternel.

Jusqu'au bout désireux de ne pas chercher son inspiration dans le cinéma fantastique traditionnel, David Wickes ne donne pas à son monstre un aspect connu, lourd de références. "*On avait trois possibilités. Du monstre, on pouvait faire un intermédiaire entre le gorille et l'homme, ou encore un tueur forcené aux dents pourries. Troisième option : une sorte de bébé dans le corps gigantesque d'un homme adulte. Alors que la créature de Frankenstein au cinéma n'évolue généralement pas d'un iota, notre monstre change progressivement ; il apprend à vivre. Pour parvenir à un maquillage décent, nous avons superposé une quarantaine de portraits dessinés du monstre à une photographie de Randy Quaid. Nous nous sommes orientés vers quelque chose de sobre, qui correspond à la description de Mary Shelley. Le look de notre monstre n'entretient aucun rapport avec un maquillage à l'image de celui de Boris Karloff, une affabulation hollywoodienne*".

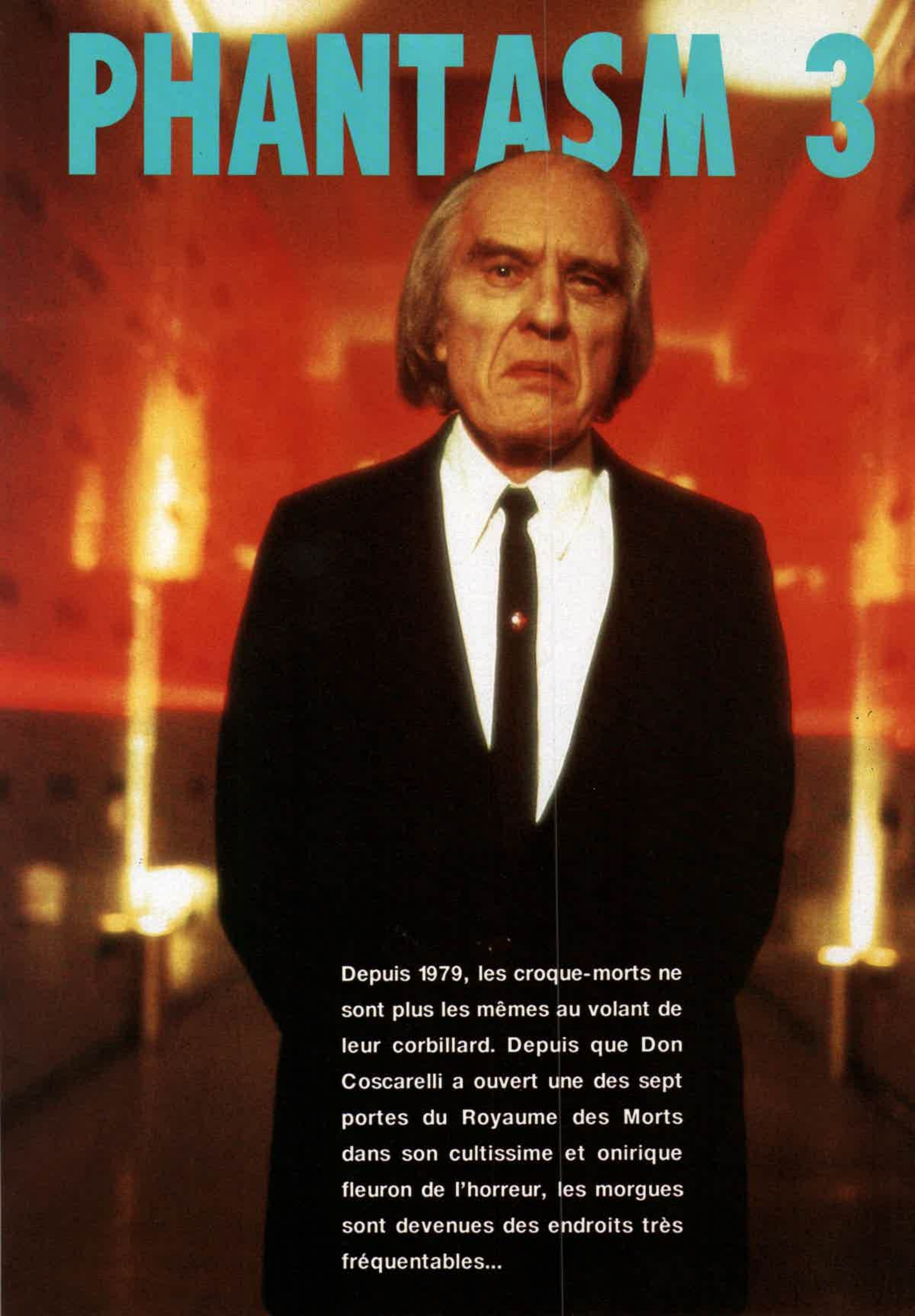
S'il faut à tout prix comparer le monstre mis en scène par David Wickes à un de ses innombrables prédécesseurs, le plus proche serait bizarrement Peter Boyle dans **Frankenstein Junior**, la désopilante parodie de Mel Brooks. Sacré parallèle, mais les deux comédiens, Peter Boyle et Randy Quaid ("*choisi pour son imposante stature, mais surtout pour son talent*"), dans leurs attitudes plus ou moins outrées, leurs mimiques faciales et malgré des registres antagonistes, se confondent souvent. La faute au regard un peu trop chargé, embué, un soupçon trop implorant du second. Quand à Patrick Bergin, honorable Baron sous la direction de David Wickes, il ne vient heureusement jamais piétiner les plates-bandes de Gene Wilder. Du sérieux appliqué à la pantalonnade macabre, il n'y a, parfois, qu'un pas involontairement franchi. Mais de la parenté de sa créature avec le pantin comique de Mel Brooks, David Wickes ne se soucie guère. Pour l'heure, il attend avec patience le **Frankenstein** de Coppola. "*S'il choisit la voie d'une illustration sérieuse du livre de Mary Shelley, le respect de l'oeuvre originelle, il devra obligatoirement remaker mon film*" plaisante à peine le réalisateur britannique. Celui-ci, toutefois, navigue déjà bien loin de **Frankenstein** ; il prépare un **Barbe-Noire, Le Pirate** sans atome crochu avec Errol Flynn ou Polanski. Là encore, il s'agira de gommer la légende au profit d'une certaine réalité.

Marc TOULLEC



Frankenstein (Patrick Bergin) : un baron noble et fier.

PHANTASM 3



Depuis 1979, les croque-morts ne sont plus les mêmes au volant de leur corbillard. Depuis que Don Coscarelli a ouvert une des sept portes du Royaume des Morts dans son cultissime et onirique fleuron de l'horreur, les morgues sont devenues des endroits très fréquentables...

réalisateur

Don Coscarelli

Depuis 1979, Don Coscarelli demeure fidèle à l'étrange histoire qu'il inventa, cloîtré des semaines durant dans une cabane isolée du reste du monde. Il lui est à ce point attaché, un peu ligoté même, qu'il n'a tourné que deux films (**Dar l'Invincible** et l'inédit **Survival Quest**) dans l'intervalle. Un soupçon aigri, mais néanmoins heureux de poursuivre son exploration des morgues débouchant sur une autre dimension, Don Coscarelli retrouve corbillards, croque-mort, linceul et sphères volantes...

A part la série des *Phantasm*, votre carrière se limite en fait à très peu de films...

Pour pouvoir passer à des projets qui me tiennent à cœur, je suis obligé de tourner des séquelles au premier **Phantasm**. Les producteurs me disent : "OK, on est prêt à financer ce film, mais avant tu nous fais un autre **Phantasm** !". Ils veulent ainsi se couvrir, investir dans une valeur sûre à partir du moment où le budget n'est pas trop important. Persister dans la série **Phantasm** est à la fois une malédiction et une bénédiction pour moi. C'est un peu frustrant, mais d'un autre côté, je vois beaucoup de réalisateurs qui ne parviennent pas à monter le moindre film. En définitive, malgré un certain agacement, je m'estime heureux, chanceux. Cependant, je n'ai pas réalisé **Phantasm 3** sous la menace ; dès l'écriture du scénario du deuxième, je posais certaines questions sur l'au-delà et l'identité du Croque-Mort : les réponses se trouvent dans le troisième.

*Le mausolée : avec le cimetière et morgue, l'endroit le plus fréquenté de la trilogie **Phantasm**.*

Qu'en est-il de *Phantasm 3* par rapport aux deux autres ? Est-ce une suite directe ou une nouvelle direction que vous empruntez ?

Phantasm 3 revient à l'esprit du premier ; il est très onirique. Cependant, il implique également des éléments du 2, comme ce goût pour le voyage. **Phantasm 3** est une combinaison des deux précédents, mais aussi un film très enraciné dans le rêve. On y apprend les origines du Croque-Mort, la véritable nature des sphères perceuses de boîtes crâniennes. Pour la première fois, elles deviennent des protagonistes à part entière ; elles sont un peu plus qu'un simple gadget gore. Tout **Phantasm 3** se résume à une chasse du Croque-Mort à travers des morgues abandonnées, des villes dévastées, des cryptes de verre...



***Phantasm 3** : de l'art et de la manière de conserver la viande froide.*

Vous semblez vous orienter vers une longue saga, à l'image des *Freddy*, des *Vendredi 13*...

Commercialement, on peut comprendre l'importance des suites. Les séquelles ne me dérangent pas dans la mesure où elles permettent d'exploiter complètement tous les

■ ■ ■

■■■

aspects d'une histoire, d'étendre une création originale. Evidemment, mon intention n'est pas de refaire à l'infini le même film ; le premier **Phantasm** fut une expérience unique qu'il serait vain de vouloir copier. Concernant les séquelles, le danger se trouve essentiellement dans la répétition, l'appauvrissement des idées. Mais il faut aussi veiller à ne pas tomber dans des idées trop folles, qui donneraient quelque chose d'idiot à l'écran. Difficile aussi de prendre des directions nouvelles sans heurter les fans loyaux de la série ; je ne veux surtout pas les décevoir, les tromper.

Le Croque-Mort tiendrait donc une place plus importante dans cette suite ? Dans les deux précédents *Phantasm*, on regrettait un peu la rareté de ses apparitions...

Le Croque-Mort tient effectivement une place plus conséquente. Les fans de la série aiment ce personnage. A vrai dire, je n'ai jamais compris pourquoi ; c'est un méchant très dur qui a très peu voire carrément pas d'humour. Je tiens à ce que ce personnage reste intègre ; il n'est pas question de le métamorphoser en farceur style Freddy. Vous pouvez rire de ses rares bons mots, mais jamais de lui. La différence est essentielle. De toute manière, le Croque-Mort n'est pas comique en soi car, aux Etats-Unis, c'est une profession pleine de mystère, d'inconnu. Lorsque survient un décès dans une famille, vous confiez le cadavre à un croque-mort qui ne vous le montrera plus jamais. Si vous avez l'imagination fertile, vous ne manquerez pas de vous demander ce qu'il advient des corps. L'idée de **Phantasm** est née de ce vide, de ces appréhensions. D'une certaine manière, les **Phantasm** répondent à mes interrogations sur la mort. Ne sachant rien, je fantasme sur l'au-delà, sur la vie après la mort. J'explore toutes les éventualités concernant la perte des êtres chers.



Le Croque-Mort (Angus Scrimm), éclairé comme il doit l'être.

Angus Scrimm, l'interprète du Croque-Mort, possède vraiment le physique de l'emploi...

J'ai connu Angus Scrimm lors du tournage d'un de mes premiers films, **Jim, The World's Greatest**, qui est antérieur à **Phantasm**. La première fois que je l'ai rencontré, j'ai vraiment eu peur. Depuis, ça s'est un peu arrangé, même si sur le plateau de **Phantasm 3** j'avais parfois l'impression de travailler avec le véritable Croque-Mort. Sur le tournage, Angus ne laisse jamais rien transparaître de sa véritable personnalité. En fait, c'est un type très gentil, mais lorsqu'il incarne un personnage, il lui rentre vraiment dans la peau. Avec lui, je dois veiller au grain. De toute façon, je considère que les sphères foreuses, malgré la complexité des effets spéciaux, sont nettement plus aisées à diriger que les comédiens !

Propos recueillis par **Marc TOULLEC** (traduction : **Didier ALLOUCH**)

"boule man"

Kerry Pryor

Kerry Pryor a les boules, et c'est justement sa fonction sur le tournage de Phantasm 3. Chromées, brillantes, astiquées, elles voltigent, perforent, et réservent de jolies surprises aux fans de la série...

Vous êtes donc le commis aux sphères sur *Phantasm 3*, une sorte de maître des boules en somme ?

Une sacrée fonction dans la mesure où il y a dans **Phantasm 3** 90 effets spéciaux avec les sphères. C'est quatre fois plus que dans **Phantasm** et **Phantasm 2** réunis. En tout, j'ai construit 60 sphères. Mais, dans le scénario, une séquence implique une invasion de plusieurs centaines de ces monstres de métal. Bien sûr, nous ne pouvions nous permettre de réaliser cette scène en "live". Nous avons dû utiliser des effets optiques. Je n'aime pas trop ça, mais là, nous n'avions pas le choix. Le travail d'un ordinateur, aussi performant soit-il, n'aura jamais l'aspect du réel. Nos sphères volantes sont surtout le fruit d'effets de miroirs. Ou ce sont des objets radiocommandés, un procédé qui évite le recours à des câbles ou à des effets de caméra filmant au ralenti des sphères jetées hors-champs et qui s'explosent contre les murs. C'était le cas sur le tournage du premier **Phantasm**.

Don Coscarelli affirme que le concept des sphères est différent des deux premiers *Phantasm*. Là, elles auraient une personnalité !

Don a décidé de leur conférer une certaine spiritualité. Elles ont de véritables pouvoirs surnaturels, elles sont intelligentes. Dans un sens, la sphère est le monstre parfait, sans visage et sur la surface duquel se reflète tout ce qui l'entoure. Il n'a ni couleur, ni texture



Le Croque-Mort dans son oeuvre favorite : l'embaumement de cadavres et de personnes toujours vivantes.



L'une des sphères sur fond de vitrail : une image pieuse.

propre. J'aurai pu leur donner une teinte, noire par exemple, mais le noir a une identité, une signification. Le chrome luisant, quant à lui, est le miroir de l'environnement. Il reflète le décor ambiant mais également la peur, la terreur inscrite sur le visage de la proie. Ce effet de réflection est autrement plus effrayant, plus terrible que le masque d'un monstre grimaçant, écumant et bavant du sang. Les sphères de **Phantasm 3** sont des monstres très purs, très spirituels. C'est vrai que vu la manière dont Don Coscarelli les utilise, ce sont parfois des objets horrifiques. Mais je reste persuadé que les sphères ont imprimé l'inconscient du public comme rarement monstre ne l'a fait. Et c'est régulièrement que vous retrouvez des sphères chromées, miroitantes dans les jingles d'émissions télé, dans les publicités.

Les sphères ne parlent tout de même pas dans *Phantasm 3* ?

Non bien sûr. Mais on essaie de distinguer leurs actions. Si une sphère traverse une pièce ou passe à travers une fenêtre, on fait en sorte que le spectateur sache si elle attaque ou si elle s'enfuit... Un jour, j'ai questionné Don Coscarelli sur les origines de ces monstres métalliques. Il m'a à peine répondu. Il est très discret sur la question.

Quelles fonctions ont les sphères dans *Phantasm 3* ? Elles forent tout bêtement les boîtes crâniennes ?

Oh non ! Elles ont évolué depuis le premier film. L'une d'elle possède une sorte de périscope qui sert en quelque de regard au Croque-Mort. Toutes les autres contiennent des armes, la vrille évidemment, mais aussi toute une gamme de lames très particulières, comme la sphère dorée, la "Big Bad Mama" de l'espèce. Don m'a demandé des outils très spécifiques pour elle. D'après des dessins, nous sommes parvenus à toute une kyrielle de lames sortant de partout, en tournoyant sur elles-mêmes comme des toupies. Disons que cette sphère est particulièrement "méchante" ! Plus dingue encore, le scénario décrit une sphère contenant un cerveau. C'est Mark Shostrom qui s'est chargé de cet effet spécial. A part mes "boules" (!!!, NDLR), j'ai transformé dans **Phantasm 3** les mains du Croque-Mort en araignées !

Propos recueillis par **Marc TOULLEC** (traduction : **Didier ALLOUCH**)

maquilleur

Mark Shostrom

Evil Dead 2, La Revanche de Freddy, Phantasm 2, From Beyond, Mutant Aquatique en Liberté... Maquilleur discret mais talentueux, Mark Shostrom est bien l'homme de la situation, celui qui pourvoie aux dégâts corporels perpétrés par les sphères diaboliques, qui façonne des morts-vivants dans un état de fraîcheur pour le moins douteux....



Rufus : (Brooks Gardner) : un zombie fignolé dans les moindres détails.

De quels effets spéciaux de *Phantasm 3* êtes-vous responsable ?

Nous avons principalement créé trois personnages, trois morts qui n'arrêtent pas de ressusciter. A la manière du **Loup-Garou de Londres**, ils se dégradent physiquement à chaque apparition, ils pourrissent par étapes. Dean Gates et moi avons également préparé une demi-douzaine de têtes factices destinées à être percées par les sphères. Nous avons aussi fabriqué quantité de gorges tranchées et d'impacts de balles dans le crâne. Ce sont des effets faciles, mais qui interviennent souvent dans **Phantasm 3**. Il y a peu de gore à proprement parler dans le film, enfin des trucages dégueulasses du moins. Ah si, cette infirmière-démon avec le cou salement amoché par une langue-aiguille. De la plaie coulent quelques litres de sang jaune !

Concernant le Croque-Mort, il n'y aurait pas par hasard un effet particulièrement spectaculaire ? Dans *Phantasm 2*, il fondait comme une crème glacée...

Oui. Le Croque-Mort gèle et son visage se craquèle pour se casser en tout petits morceaux. Techniquement, c'est une séquence complexe dans la mesure où Don Coscarelli m'a demandé de faire en sorte que ses yeux soient continuellement ouverts, qu'ils expriment la terreur. La meilleur moyen de déceler une fausse tête, y compris la plus sophistiquée, c'est de regarder les yeux, fixes très souvent ou manquant de naturel dans leurs mouvements. Là, ils devaient être réalistes, très mobiles. Cette scène est la plus vicieuse dont j'ai eu à m'occuper sur **Phantasm 3**.



Deux morts-vivants transportent leur comparse cadavérique. Cocasse !

La bonne réputation des effets spéciaux de la série tient, en partie, à ce sang d'un jaune très particulier que Don Coscarelli déverse très généreusement dans les *Phantasm*.

Avant d'entamer le tournage, nous sommes partis à la recherche du type qui a mijoté le sang jaune des deux premiers **Phantasm**. Il gardait jalousement pour lui sa recette. On n'est pas parvenu à lui mettre la main dessus. Nous avons dû nous résigner à préparer cette hémoglobine toute particulière nous-mêmes. Voici la recette. Prenez quelques litres d'eau. Ajoutez-y de la cellulose mentholée, de la peinture gouachée jaune et un peu de colorant jaune de cuisine. C'est une fine cuisinière, la femme de Dean Gates, qui a eu l'idée de ce dernier ingrédient !

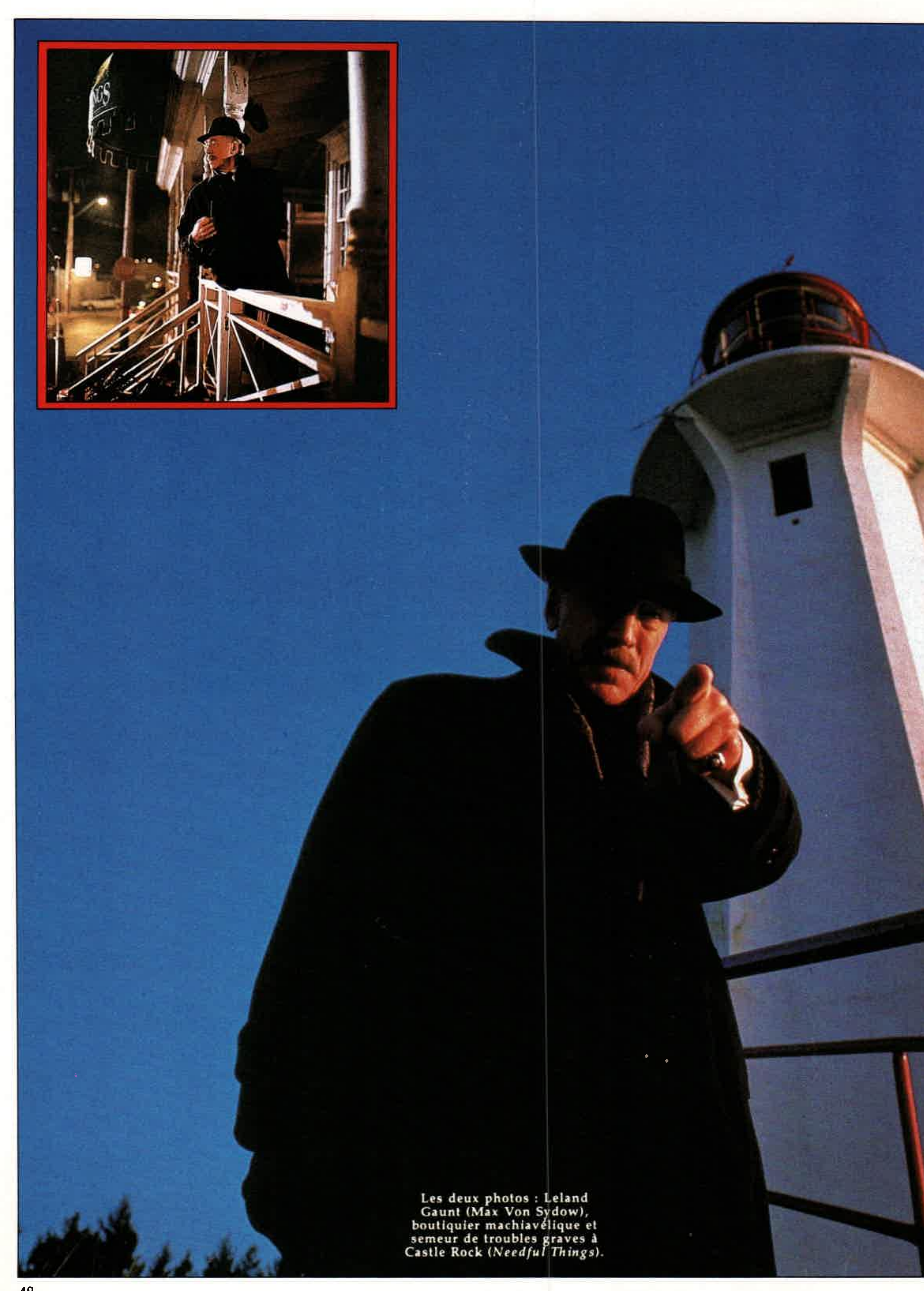
On dit des maquilleurs qu'ils arrivent sur le plateau longtemps avant tout le monde. Etait-ce vrai pour vous sur le tournage de *Phantasm 3* ?

Quand les effets spéciaux sont délicats, nous arrivons plusieurs heures avant le début des prises de vues. Le soir, nous quittons les lieux bien après tout le monde ; il faut au minimum une heure pour débarrasser le comédien de son maquillage. Concernant **Phantasm 3**, les premiers jours, nous voulions faire bonne impression, mais ça n'a pas vraiment bien marché. On devait faire exploser le crâne d'un zombie, mais on a dû s'y reprendre à quatre fois. Le pauvre comédien n'en pouvait plus. A la première et deuxième tentative, la charge n'a pas explosé au bon endroit. A la troisième, elle n'a pas sauté du tout. Surpris, je me suis approché pour vérifier ce qui ne fonctionnait pas et elle m'a éclaté au visage ! Heureusement, l'explosif n'était pas très puissant. Après cet incident, les opérations se sont déroulées sans problème. Mais, en règle générale, notre profession nous impose de travailler comme des malades.

Vous étiez impliqué dans les séquences montrant les sphères meurtrières ?

Pas directement. Kerry Pryor les a prises en charge, mais nous avons dû travailler en synchronisation, vu que ces scènes impliquaient souvent des effets spéciaux sanglants. Nous avons notamment un plan mémorable dans lequel une des sphères traverse une tête, et laisse derrière elle un trou béant, parfaitement propre et à travers lequel vous voyez le décor. Il y aussi cette sphère d'où sort un œil espion que j'ai fabriqué. Tous ces effets spéciaux, c'est Don Coscarelli qui les a imaginés, conçus d'après un story-board très détaillé. Nous, nous n'avons fait que lui apporter des solutions techniques.

Propos recueillis par **Marc TOULLEC**
(traduction : **Didier ALLOUCH**)



Les deux photos : Leland Gaunt (Max Von Sydow), boutiquier machiavélique et semeur de troubles graves à Castle Rock (*Needful Things*).



stephen KING millésime 1993

Tandis que *The Dark Half* (d'après "La Part des Ténèbres") sort enfin sur les écrans américains, le prolifique Stephen King ne cesse d'alimenter un fantastique toujours en quête d'idées neuves. En voici trois : *Needful Things*, *The Stand* et *The Tommyknockers*.

A un rythme quasi-industriel, le cinéma et la télévision continuent d'adapter Stephen King à tour de bras. *Warner* confirme la production de **Thinner**, d'après "La Peau sur les Os", où Peter Weller, obèse au départ, maigrit dangereusement sous l'influence d'un sortilège. C'est le big John Candy qui, à l'origine, devait tenir le rôle vedette, mais l'incapacité des effets spéciaux, y compris les plus sophistiqués, à métamorphoser un gros en filiforme, fit longtemps traîner ce projet tenu par Tom Holland. De son côté, Frank Darabont (scénariste du **Blob**) prépare activement le tournage de **Rita Hayworth and the Shawshank Redemption**, une entreprise très convoitée car autant les réalisateurs, Rob Reiner par exemple, que les stars, Paul Newman, lorgnaient l'histoire de ces trois détenus s'évadant par une cavité dissimulée par un poster de Rita Hayworth. Frank Darabont a tenu bon ; il peut aujourd'hui mettre en images cette histoire non fantastique de Stephen King avec les comédiens de son choix (Morgan Freeman, Tim Robbins et Brad Pitt). **The Mangler, The Langoliers** stationnent toujours chez de petits producteurs. **Dolores Claiborne** (dans lequel une servante un peu nunuche est accusée du meurtre de sa patronne) est à l'étude chez *Castle Rock*, la compagnie de production de Rob Reiner, réalisateur de **Stand by Me, Misery** et producteur de **Needful Things**, d'après le roman "Bazaar".

NEEDFUL THINGS

Ironiquement, c'est à Castle Rock que se déroule **Needful Things**. Cette paisible bourgade de Nouvelle-Angleterre connaît une soudaine flambée de violence, dont le déclenchement coïncide avec l'arrivée de Leland Gaunt (Max Von Sydow qui, d'Ingmar Bergman à John Milius, aura vraiment tout fait). Un étrange individu, mystérieux, dont personne ne sait rien. Il arrive et ouvre une boutique d'antiquités, de bric et de broc, baptisée Needful Things. On y trouve de tout, surtout ce dont on rêve secrètement. A chaque client, Leland Gaunt vend l'objet porte-bonheur, un collier qui guérit d'une vieille arthrite par exemple... Paiement : quelques dollars et un petit service, l'équivalent d'une petite crasse contre le voisin. Progressivement, l'aimable Leland, le sympathique Mr. Gaunt, tisse un réseau de haines, de rancœurs à Castle Rock. Inévitablement, les habitants en viennent aux mains, puis les armes causent... Le shérif Alan Pangborn (Ed **Abyss** Harris) doit soudain faire face à une épidémie de violences. Et à un Leland Gaunt, qui ne pourra longtemps cacher sa véritable identité : Leland Gaunt est un démon issu de l'Enfer, un diable se nourrissant de haine, de désolation.

Manifestement inspiré par une extraordinaire nouvelle de Richard Matheson, "Le Distributeur" (où un type s'installe dans une rue calme pour, imperceptiblement, y semer le chaos, comme ça, pour le plaisir du spectacle de la haine), Stephen King tient tout particulièrement à ce récit savamment orchestré. *"Je ne sais plus très exactement comme est née l'idée de départ de "Needful Things". Je me souviens cependant d'un passage sur une route située à Brewer, une petite ville du Maine. J'ai alors imaginé cet endroit si tranquille totalement bouleversé, mis sens-dessus dessous. Avec "Needful Things", j'ai voulu écrire une histoire des comportements impulsifs, obsessionnels. En Amérique, nous aimons nous comporter ainsi, et nous aimons aussi*

■■■

■■■

acheter des objets. En rédigeant "Needful Things", j'ai tenu à réunir ces deux éléments". Objectif atteint semble-t-il, surtout que deux scénaristes doués (W.D. Richter et Larry Cohen) ont planché sur la simplification d'un roman qui comptait bien trop de personnages pour un long-métrage de durée standard. A la mise en scène de **Needful Things** : Fraser C. Heston, fils de Ben-Hur, de Moïse et du cosmonaute **de La Planète des Singes**. Un choix qui peut paraître quelque peu hasardeux de la part de Rob Reiner, le producteur. Réalisateur de deux téléfilms pour le câble (la très conventionnelle **Ile au Trésor** avec papa Charlton et le soporifique **Crucifix de Sang** avec toujours papa dans le rôle de Sherlock Holmes), le fils Heston n'y a pas fait preuve des qualités formelles de cinéaste que demande une histoire aussi exigeante que celle de **Needful Things**. Son arrivée sur le projet survient à la veille, ou presque, du tournage, le précédent réalisateur, le vétéran Peter Yates, ayant été écarté du plateau pour les "différends artistiques" tant invoqués par les producteurs hollywoodiens.



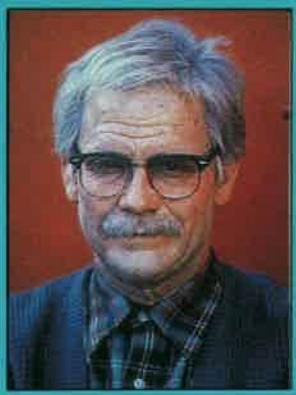
*Stephen King et son ami producteur Richard Rubinstein sur le plateau de **The Stand**.*

THE STAND

Stephen King et Richard Rubinstein s'étaient mis d'accord en 1978 pour réaliser ensemble l'adaptation de "The Stand", le plus long roman de King (à l'époque 800 pages, puis 1.200 dans une édition complète datant de 1989). Ce n'est pourtant que treize ans plus tard que leur projet prend enfin forme. *"Au départ, il nous semblait évident que **The Stand** devait devenir un film cinéma de 2 h 30"*, explique Richard Rubinstein. *"Alors Stephen a essayé d'adapter cette histoire de virus meurtrier échappé d'un laboratoire militaire qui annihile 99 % de la population de la planète. Ce qui était tout bonnement impossible ! En gardant la trame du récit, on perdait le développement des personnages ; en mettant l'accent sur les personnages, c'est le récit qui vacillait. Stephen a abandonné. Il y a eu une autre tentative de scénario pour le cinéma par Rospoe Pallenberg (**Excalibur**). Le script était excellent mais on rencontrait les mêmes problèmes. Il avait dû supprimer des personnages ainsi que des passages importants de l'intrigue. On a donc décidé de mettre le projet en sommeil pendant un moment"*. Ce qui fera sortir **The Stand** des tiroirs de Rubinstein, c'est l'idée d'en faire une mini-série de huit heures pour la télé. *"C'était le seul moyen de rester fidèle au livre. La télévision a beaucoup changé en 13 ans. Jamais, en 78, on aurait envisagé de faire de "The Stand" une mini-série. Aujourd'hui, on peut aborder tous les sujets à la télé américaine. J'ai pensé qu'un long film de huit heures, en fait 6 h 30 si vous enlevez les coupures publicitaires, était le meilleur moyen de rendre justice au matériel original"*. King est emballé par l'idée. Il s'engage à écrire le scénario et rend en à peine trois mois un manuscrit de 486 pages. Un script qui déclenche l'enthousiasme de Rubinstein et celui des pontes de *ABC*, commanditaire du projet, qui accepte le scénario dès sa première version. La machine est en route. *"Stephen n'a rien gardé de la première tentative d'adaptation de "The Stand" qu'il avait écrite en 78. Il a tout repris dès le début. Les différences entre le livre et le film sont peu nombreuses. Evidemment, le film ne sera pas une narration des événements du livre scène par scène. D'abord parce que ce n'est pas possible, et surtout parce que cela ne représente pas un grand intérêt. Ce qui est important, c'est de retrouver l'impact émotionnel du livre dans son adaptation à l'écran. Mais toutes les séquences importantes qu'attendent les fans du livre comme la traversée du tunnel ou l'apocalypse finale sont présentes"*. Rubinstein s'est donné les moyens de rendre à la mini-série l'ampleur du roman puisque la production bénéficie du colossal budget de 28 millions de dollars. Suffisant pour engager Steve Johnson, l'un des meilleurs spécialistes d'effets spéciaux du moment, pour faire voyager la production dans plus de 19 villes différentes et pour s'offrir un casting prestigieux. Gary Sinise (**Des Souris et des Hommes**) est Stu Redman, Frannie est interprétée par Molly Ringwald (**Breakfast Club**), le rôle du sourd-muet Nick Andros revient à Rob Lowe. *"Un contre-emploi, certes"*, explique Rubinstein, *"mais c'est Rob qui l'a voulu ainsi. C'est un grand fan du livre et il était prêt à vendre père et mère pour avoir ce rôle"*. Du côté des méchants, c'est Jamey Sheridan (un acteur de télé célèbre aux USA) qui hérite du rôle de Randall Flagg, celui qui symbolise le mal absolu ; Trash n'est autre que Matt Frewer (le héros de ***Max Headroom***) et Laura San Giacomo (**Sexe, Mensonges et Vidéo**) incarnera Nadine. Et ce n'est qu'une toute petite partie des 125 rôles parlants que contient le script !

Mick Garris avait déjà réalisé **La Nuit Déchirée** d'après Stephen King. Il récidive puisque c'est lui qui s'occupe de la réalisation de **The Stand**. *"Mick fait un excellent boulot. Il est très fort pour retranscrire visuellement l'univers de King. En plus, il ne demande pas à bouleverser le scénario. J'aurais de toute façon refusé ! Quand j'ai produit **Simetierre** pour* Paramount, *mon contrat avec eux stipulait clairement qu'on ne devait pas toucher un mot du scénario de Stephen. De la même façon, sur **The Stand**, je protège ses écrits. Je crois que Stephen est le meilleur juge de ce qui doit être ou ne pas être dans ce film"*. Stephen King se sent très proche du projet. Il était d'ailleurs présent sur le plateau pendant plus de la moitié du tournage, qui a commencé en février et se terminera à la mi-juillet, et il est crédité comme co-producteur au même titre que Rubinstein. *"C'est la première fois que je suis capable d'entendre les mots que j'ai écrits sans avoir envie de dégueuler"*, a déclaré King sur le tournage. *"C'est mon meilleur livre et, avec Dick (Rubinstein), nous sommes d'accord pour qu'il en soit autant pour l'adaptation à l'écran"*. On devra attendre la première diffusion en novembre ou février (*ABC* n'a pas encore pris de décision) pour voir si le pari est tenu.

actualité vidéo



Harlan Williams (Keith Szarabajka) : la vie à rebrousse-temps.

CONTRE-TEMPS

Il s'agit là de la version compressée de 4 h de la série ***Golden Years*** (environ huit heures) orchestrée par Stephen King. Un Stephen King d'ailleurs très différent de celui que l'on connaît. Intimiste, discret, **Contre-Temps** ? Une sorte de sitcom fantastique, porté par des sentiments simples, la peur légitime d'une vieille femme voyant son mari rajeunir inexorablement. Les rides des 71 ans de Harlan Williams s'effacent. Lui qui pédalait péniblement quelques semaines auparavant retrouve toute son énergie, ses capacités physiques. Une explosion dans les laboratoires secrets de Falco Plains aura provoqué sur cet aimable retraité une réaction surprenante, tandis qu'une autre victime des émanations toxiques rend l'âme. Autour du miraculé se tisse une toile de plus en plus compacte. Aidés par Terrylin Spann, chargée de la sécurité du Laboratoire, Harlan et son épouse prennent la fuite, tandis que Jude Andrews, agent officieux de la Boutique, une agence gouvernementale spécialisée dans les sales boulots, élimine les témoins trop gênants...

Relativement proche dans son traitement d'un fait médical sans précédent de la série ***L'Immortel***, **Contre-Temps** prend le parti d'un rythme lent, de dialogues abondants, de mises en scène très épurées, de cadres simples. Si le suspense fonctionne, le spectaculaire est quasi-absent. Même le rajeunissement du héros, effectué sans maquillage voyant par Dick Smith donne dans la même mesure. Une autre facette du talent de Stephen King en somme, laquelle déconcertera la majorité de ses fans.

***Golden Years**. USA. 1991. Réal.: Michael Gornick, Ken Fink & Allen Coulter. Int.: Keith Szarabajka, Frances Sternhagen, Ed Lauter, Harlan Williams... Dist.: Antarès-Travelling Productions.*

THE TOMMYKNOCKERS

Avec **The Tommyknockers**, Stephen King a sa version à lui de **Body Snatchers**, son invasion d'extraterrestres perfides, salement intentionnés vis-à-vis de l'espèce humaine. "The Tommyknockers", le livre, c'est de l'ouvrage de poids, 600 pages qui ne pouvaient être compressées dans un film de cinéma au métrage classique. La solution est évidente pour les producteurs Frank Konigsberg et Larry Sanitsky : comme "ça",

leur précédent shopping chez King, "The Tommyknockers" donnera lieu à un imposant téléfilm scindé en deux parties d'une heure trente chacune. Mais ce qu'il gagnera en fidélité littéraire, le film le perdra aussi en violence, en audace, petite lucarne oblige. Mais l'expérience très positive de **ça**, qui n'est curieusement pas trop clean pour un téléfilm, incite les producteurs à s'orienter dans ce sens. Comme il est hors de question de changer une équipe qui gagne, surtout aux Etats-Unis, les deux hommes recrutent, à la rédaction du script, le bon Lawrence D. Cohen, celui qui a si bien su aplanir le récit syncopé du livre "Carrie" et effacer l'envahissante nostalgie de l'enfance de "ça". Un spécialiste de King. "*Mon travail consiste à créer l'illusion de la fidélité à Stephen King, fidélité envers ses personnages, ses moments d'intense émotion. Même si je dois modifier tel ou tel élément, chose inévitable dans une adaptation, je dois tenir compte des millions de lecteurs, faire en sorte qu'ils aiment le film après avoir adoré le roman*". Fort de cette logique respectueuse, Lawrence D. Cohen assure adroitement la transition papier-celluloïde. Il commence évidemment par installer l'histoire de **Tommyknockers** dans une petite ville du Maine, composante familière, ou quasi-familiale, du monde de Stephen King : Haven qu'elle s'appelle cette fois-ci. C'est justement dans une forêt aux alentours de Haven, un endroit qu'on dit hanté par les fantômes du cimetière des indiens Mic Mac (clin d'oeil appuyé à **Simetierre**), que Bobbi Anderson, une romancière en quête d'inspiration, découvre un singulier objet métallique. Au moindre effleurement, il vibre, puis émet un son étrange. Son chien, quant à lui, flaire déjà le danger. Et l'animal n'a pas tort car l'objet insolite irradie de sa funeste présence tout Haven, et ses citoyens de se ruer sur les batteries, plaques de tôle et logiciels informatiques pour bricoler de drôles de machines. Des inventions qui leur servent à lire dans les pensées de leurs voisins ! L'idéal pour semer une méchante zizanie dans la communauté de Haven. Elle débute vraiment lorsque l'animateur d'une émission télé locale s'adresse directement à une téléspectatrice pour lui révéler les infidélités de son mari. Et comment le châtier dignement ? En l'électrocutant ! Par la suite, des poupées attaquent une gamine et un distributeur de *Coca-Cola* bombarde un malheureux... Oui, ce sont les "tommyknockers", des aliens que le réalisateur ne sortira de l'ombre que pour le dénouement, qui portent la responsabilité de ces événements tragiques. Pour recharger les batteries de leur vaisseau-spatial, le morceau de métal découvert dans les bois, et filer dans le cosmos, ils ont besoin de cette énergie négative, de cette profusion de meurtres, de vengeances. Comme les "body snatchers", les "tommyknockers" contrôlent les esprits. Par quel moyen les vaincre ? Peut-être que les sentiments qui unissent désormais Bobby Anderson et ce poivrot de James Gardener (Jimmy Smits), un Charles Buchowksi du coin, peut encore endiguer le fléau...

Notamment interprété par Joanna Cassidy (la femme-shérif Ruth Merrill) et Traci Lords (Nancy Voss, une postière cause de troubles conjugaux fatals), **The Tommyknockers** porte la signature de l'Australien John Power (coupable d'un téléfilm très *images du monde*, **Charles & Diana**). Sa mise en scène : classique, télé, mais sachant aussi installer un climat oppressant, flippant. Pas mal du tout pour un transfuge du mélodrame princier. "*En fait, vous trouverez dans **The Tommyknockers**, selon votre personnalité, matière à réflexion sur vos certitudes les plus profondes, ou tout simplement, un divertissement pur*". En une phrase, John Power résume les principes d'appréciation de l'œuvre de Stephen King. Entre le frisson-spectacle et l'introspection plus inquiétante, là où ça fait vraiment peur.

Cyrille GIRAUD



*Les deux photos : des aliens contrôlant les esprits humains (**The Tommyknockers**).*

CONTES EPOUVANTABLES II

Titrée *Les Contes de la Crypte* sur le câble, la série ***Tales from the Crypt*** en est en fait à son tome 3 (après **Contes d'Outre-Tombe** et **Contes Epouvantables**). Cette troisième livraison alterne le bon et le pas mal. Pas mal pour le segment **The Switch** réalisé par Arnold Schwarzenegger lui-même. Un millionnaire grabataire amoureux d'une jolie jeune femme troque sa fortune contre le corps d'un adonis. Opéré par un savant inquiétant, il commence son lifting intégral par le visage et finit par les jambes. Mais la belle, ingrate, pinaille sur les détails de la jeunesse. Intégralement remis à neuf, le papy résistant connaîtra néanmoins une désagréable surprise... Un brin misogyne, **The Switch** dit clairement "qu'à la jouvence, les femmes préfèrent encore les pépés et leur compte en banque". Les adhérentes au MLF boycotteront.
Dans le genre, **Dead Right** de Howard Deutch (**Rose Bonbon** !) n'est pas mal non plus. Une plantureuse serveuse de bar, particulièrement vénale (Demi Moore d'une superbe arrogance), passe outre sa révulsion envers un type horriblement gélatineux et laid, pour céder à ses avances, puis l'épouser. Une voyante lui a, pour cause, prédit que l'obèse hériterait bientôt d'une grosse fortune avant de disparaître. Elle n'a pas vraiment tort, mais la dame cupide ne trouvera pas satisfaction comme elle l'entend... Grinçant, caustique et très dégoûtant lorsque l'adipeux passe à l'acte avec sa promise, **Dead Right** constitue le meilleur segment de ces **Contes Epouvantables**. Avec un extrait très déplacé de **La Belle et la Bête** !
Cutting Cards de Walter Hill, l'un des producteurs de la série, ne prend pour principaux protagonistes que des hommes, deux joueurs s'affrontant pour la possession d'un terrain de chasse, une petite ville du Nevada. Ils commencent par une partie de dés, passent à la roulette russe puis au poker tranchant, dérivé du strip-poker qui consiste, d'un coup de hachoir à amputer le perdant d'un doigt, puis d'un autre... Les deux types comptant sur la chance pour se refaire, la partie s'achèvera dans un hôpital... Méchant. Ici poussée à l'extrême, la passion du jeu est la cible d'une caricature noire, menée sans temps mort, et dont les belligérants sont mis dans le même sac.


Jeffrey Tambor sur le gril.


Lance Henriksen, un as du poker trop sûr de lui.

*Tales from the Crypt Volume 3. USA. 1990. **Dead Right**. Réal.: Howard Deutch. Int.: Demi Moore, Jeffrey Tambor, Natalia Nogulich. **The Switch**. Réal.: Arnold Schwarzenegger. Int.: William Hickey, Kelly Preston, Rick Rossovich, Roy Brocksmith. **Cutting Cards**. Réal.: Walter Hill. Int.: Lance Henriksen, Kevin Tighe, Roy Brocksmith. Dist.: Warner Home Vidéo.*

MASSACRE A LA PERCEUSE

Le psycho-killer dans toute son horreur. Troisième avatar d'une pitoyable lignée qui ferait passer les **Vendredi 13** pour des reliques de cinémathèque, **Massacre à la Perceuse** accumule les clichés les plus éculés du genre. Cela commence donc sur une plage où une demi-douzaine de teenagers extrêmement bêtes jouent au volley-ball. Alors que les filles décident de se retrouver entre elles, les garçons montent une blague bien bonne à base d'intrusion masquée et hurlante dans le séjour. Les donzelles sont à peine remises de la farce qu'un inconnu, maniaque de la perceuse, leur troue l'épiderme. Mais il arrive aussi à ce dingue mystérieux de varier les instruments. Une pancarte et, mieux, un vibromasseur électrique balancé dans une baignoire. Mais ces fantaisies sont bien peu de choses en regard de l'accablante banalité de ce suspense californien, de l'indigence sordide de la mise en scène, de l'insupportable train-train du script qui n'en nanque pas une niveau clichés. Mais qui est donc le tueur à la chignole ? Est-ce le sombre inconnu lorgnant les filles sur la plage, coupable trop désigné. Mais non, c'est le bellâtre, idole des nanas et étudiant exemplaire, qui, tel le poinçonneur des Lilas, perce ses camarades. Traumatisé durant son enfance, il se soulage comme il peut de sa psychose. *"Film culte aux Etats-Unis"* affirme la publicité mensongère de ce navet.



Slumber Party Massacre 3. USA. 1990. Réal.: Sally Mattison. Int. Keely Christian, Brittain Frye, M.K. Harris, Hope Marie Carlton.. Dist.: Warner Home Vidéo.

GENETIC DESTRUCTION

Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ? A quoi bon se creuser les méninges pour imaginer des histoires intéressantes lorsqu'il suffit d'enfermer quelques stéréotypes sur pieds dans un gigantesque centre de recherches médical et de jeter quelques monstres sanguinaires sur leurs traces. Les monstres, entre le yéti et le gorille albinos, constituent en fait une portée de chatons dont la mère aurait reçu une injection de gênes synthétiques. Les monstres passent à l'offensive et traquent David Allen, brillant chercheur alcoolo engagé comme vigile, des militants écologistes dont la propre fille du directeur des lieux, lui aussi de la fête, une mignonne attachée de presse démissionnaire...
A moins d'être un fanatique des longues promenades dans les sous-sols et les coursives, des gros effets de caméra subjective à filtres bleus pour simuler la présence des bêtes, des maquillages hasardeux, rien ne peut justifier la vision de ce nanar étriqué à tous les niveaux. Quand au pseudo-message alarmiste sur les dangers de la science et de la génétique, il est d'une naïveté confondante. Un enfant de dix ans l'énoncerait certainement plus intelligemment.

Time of the Beast. Afrique du Sud. 1989. Réal.: John R. Bowey. Int.: Brion James, Carolyn Ann Clark, Milton Raphael, Embeth Davidtz... Dist.: CIC Vidéo.



Czakir, le prêtre vampire en quête de vierges à déflorer.

LES ENFANTS DES TENEBRES

oduit par le magazine améri- *Fangoria*, **Les Enfants des èbres** traite des vampires me l'avait fait Larry Cohen s **Les Enfants de Salem**, à oir en alternant parodie, gore nstants très sérieux. Tous les yens d'un bled paumé des s-Unis sont les disciples du pire Czakyr, un prêtre rou- n flottant dans les combles ne église abandonnée. Mark dner, un instituteur alerté par ami ecclésiastique amoureux ne femme-vampire, tente, en pagnie de l'ivrogne du patelin, d'enrayer le mal. Il doit pour se faire sauver la vierge Lucy des canines du monstre, grand amateur de sang pur...

Réalisateur de **Hellraiser II**, **Ticks** et **Amityville, It's about Time** (cf. cette rubrique), Tony Randell mène bien sa barque. Plans tarabiscotés, éclairages saturés, atmosphère malsaine lorsqu'il s'agit de montrer les vampires bouffant des sangsues, effets gore à base de pieux dans le palpitant... Fin connaisseur, il récite par cœur le lexique du genre. Il y ajoute même quelques friandises, comme ses poumons externes au corps permettant aux vampires de respirer en apnée, ce cocon gélatineux enveloppant les créatures des ténèbres pendant leur sommeil... Grand-mère gâteau, laitier, docteur, petits enfants... Les vampires donnent dans le folklorique. Et les séquences finales, où les sauveurs parcourent la bourgade dans une camionnette, brandissant un crucifix constellé de petites loupiotes, ne manquent pas de panache. **Les Enfants des Ténèbres** est, en définitive, une modeste série B dont la vision n'est pas insupportable.

***Children of the Night.** USA. 1991. Réal.: Tony Randel. Int.: Peter DeLuise, Garrett Morris, Ami Dolenz, Karen Black... Dist.: Gaumont/ Columbia/ Tri-Star Home Vidéo.*

AMITYVILLE 1993

tificiellement relié à la série ityville, ce film n'a pas nd mal à surpasser les édents épisodes. La bicoque nique étant la moindre des ccupations des scénaristes, -ci privilégient une horloge de 200 ans. Acquise par omoteur immobilier Jacob rling (Stephen Macht, le con- naître hargneux de **La Créa- e du Cimetière**), elle se rive le-même à une cheminée. Dès , impossible de s'en débarras- Sous son influence, Jacob rling est gravement mordu par hien de la voisine. Il perd les ales, ses plaies s'infectent dan- eusement. Tandis que l'hor- e provoque des bonds dans le nps, la virginale fille Sterling métamorphose en nympho- ne sanguinaire...

nne idée que de focaliser le nario sur les maléfices de orloge. Celle-ci, pas radine en possibilités spectaculaires, multiplie les passages d'une époque à l'autre, rajeunit ou vieillit subitement les protagonistes... Au final, les murs de la maison révèleront une gigantesque mécanique d'horloge. Si quelques trouvailles gores renvoient directement à Freddy, cet **Amityville 1993** (en fait 1992) vaut le coup d'œil. Rodé au genre, Tony Randell se tire mieux d'affaire que ses prédécesseurs. Moins de blabla, plus de suspense et d'effets spéciaux sont ses chevaux de bataille.



Un adolescent piégé et aspiré par une mare gluante. Beurk !

***Amityville 1992 : It's about Time.** USA. 1992. Réal.: Tony Randell. Int.: Stephen Macht, Shawn Weatherly, Megan Ward, Damon Martin... Dist.: UGC Vidéo.*

CRITTERS 3

Le retour des petites bêtes à poils durs. Après les présentations d'usage et l'évocation des dégâts occasionnés par les critters, ces gloutons extraterrestres nés du succès de **Gremlins**, le film enferme dans la même maison les aliens et une poignée de victimes potentielles. Une grosse ménagère, une macho-woman bricoleuse, un veuf cynique et ses deux gosses dont une adolescente fûtée, un vieux monsieur plein de sagesse et le propriétaire de l'immeuble, un sale type inculquant des idées réactionnaires à son fils... Les préliminaires assurés, **Critters 3**, de la cave au toit en passant par la cage d'ascenseur et le grenier, égraine les assauts des monstres d'outre-espace. Cela donne parfois des séquences hilarantes, tel ce critter envoyant ses pics dans les pantoufles en forme de lapin de la grosse locataire, ou encore l'adolescente débrouillarde, as du bowling, dégommant les aliens au milieu des quilles... Malgré quelques trouvailles réjouissantes, et l'inévitable emprunt de la séquence de la cuisine en folie de **Gremlins**, la série subit un sérieux fléchissement. Conscient des répétitions et de l'incapacité des scénaristes à innover, *New Line*, le producteur, hésite à la dépense, d'où un seul et unique décor exploré de fond en comble. Formée à l'école Roger Corman, Kristine Peterson, la réalisatrice, dépense son million de dollars à bon aloi et, même si les personnages et les situations ont des airs de mille fois vus, le spectacle se regarde sans effort particulier.



Un critters vraiment affâmé !

***Critters 3.** USA. 1991. Réal.: Kristine Peterson. Int.: Aimee Brooks, John Calvin, Katherine Cortez, Don Opper... Dist.: TF1 Vidéo.*

BORROWER
LE VOLEUR DE TETES

Avant **Mad Dog and Glory**, John McNaughton, c'était bien sûr **Henry, Portrait of a Serial Killer**, mais aussi **Borrower**, le plus classique, le plus linéaire de tous les films de science-fiction mettant en scène un extraterrestre belliqueux. Mais le cinéaste aspire justement à cette simplicité, à cette intrigue immédiate, sans la moindre fioriture. Dès la première séquence, il affiche le menu. Un tueur extraterrestre est banni de sa planète ; l'autorité lui ordonne de purger une peine sur la Terre sous une forme humaine au métabolisme capricieux. C'est ainsi qu'il doit changer régulièrement de tête. Il commence par celle d'un braconnier, passe à celle d'un clochard black puis d'un toubib culbutant son infirmière... Impassible, stoïque, l'alien suit son chemin, accumulant les cadavres décapités sur sa route et bouffant de temps à autre leurs entrailles. Diana Price, une femme-flic, se charge de l'enquête, recoupe les informations et les rapports médicaux pour se rendre à l'évidence...

Ce qui serait d'une banalité confondante sous la houlette d'un faiseur prend ici une dimension unique. John McNaughton suit, sans prendre le moindre parti, ni commenter l'intrigue, ses personnages, abandonne son dangereux héros aux aléas du quotidien. Gratifié d'un "look d'enfer" (chemise hawaïenne et lunettes noires), il répète bêtement ce qu'il entend, mâche la souris jetée dans son assiette, ne bronche pas lorsqu'une bouteille lui fracasse le crâne... C'est un imbécile affamé auquel une mise en scène pure, discrète mais efficace, donne un relief tout particulier, une sérénité, une innocence troublante dans le meurtre. Et le petit côté **Hidden** qu'on perçoit à l'énoncé du script s'évapore dès les premières images.

The Borrower. USA. 1988. Réal.: John McNaughton. Int.: Rae Dawn Chong, Antonio Fargas, Don Gordon, Tom Towles... Dist.: Delta Vidéo.



Opération changement de tête : d'un clochard, l'alien passe à un éminent médecin.



L'alien décapité recrute une de ses dernières donneuses involontaires d'organe !

interview

JOHN McNAUGHTON

Révélé par **Henry, Portrait of a Serial Killer**, actuellement à l'affiche avec la comédie policière **Mad Dog and Glory** produite par Martin Scorsese, John McNaughton est également le réalisateur d'une authentique bonne série B, le parcours tragi-comique d'un alien dérivant dans une immense prison qui a pour nom Terre...

Après *Henry, Portrait of a Serial Killer*, on n'attendait vraiment pas de vous un film comme *The Borrower*...

Je module mon style en faveur des histoires que je raconte. Après **Henry**, un film impossible à produire dans un système comme celui d'Hollywood, le producteur Steve Jones et moi avons pris un agent. L'agent, en principe, est la personne chargée de vous soumettre les scénarios, de vous mettre en contact avec des sociétés. **Henry**, qui est l'antithèse du cinéma d'horreur, nous a paradoxalement valu une flopée de propositions dans le genre sanglant, toutes plus exécrables les unes que les autres. C'est suite à une multitude de refus que nous avons reçu **The Borrower**, une histoire un petit peu plus intéressante que les autres. Mais il était encore question de gentils traquant le monstre. Classique. Dans **Henry**, les bons n'existaient pas et le monstre était le héros. Suivant cette logique, nous avons réécrit le scénario de **The Borrower** de manière à limiter l'action des flics et à privilégier la créature. Grâce à l'arrivée de Rae Dawn Chong sur le projet, l'argent est tombé. Mais, dès lors, nous avons dû faire machine arrière, développer son personnage de façon à justifier son nom sur l'affiche. Le film qu'on voulait inhabituel est devenu plus traditionnel même si on n'a jamais cessé de l'améliorer. Richard Fire, mon comparse de **Henry**, m'a épaulé dans les 9 rédactions successives du script. Il fallait aussi baisser les coûts de production car le manuscrit de départ aurait demandé un budget de 9 millions de dollars. Nous n'en disposions que de deux. En fait, ces restrictions nous ont poussés à tout améliorer.

L'alien de *The Borrower* a un petit côté Henry dans son comportement, une sorte d'innocence...

Lorsque l'extraterrestre arrache les têtes pour prendre une nouvelle identité, il devient une métaphore sur le comédien qui rentre dans la peau d'une autre personne. L'alien n'a pas le choix : sa survie dépend de ça. De plus, ses forfaits fournissent des situations socialement intéressantes, comiques. La première tête qu'il vole est celle d'un beauf très bas sur l'échelle sociale. Ensuite, il arrache celle d'un clochard... En fait, il voyage à travers les différentes classes de la société américaine en emprun
les têtes. Au finish, l'alien pr
l'apparence d'un docteur, un st
professionnel et social très haut p
aux Etats-Unis. Un autre point
motivé dans le script : la vision
le monstre a de la Terre et de
habitants. Il jette sur le monde
regard d'un étranger. Cela offre
perspectives différentes de celles
l'envahisseur sanguinaire classi
d'autant plus qu'il devient ces
sonnages tout en conservant la
me attitude détachée.

**Plusieurs comédiens incarn
l'alien du fait qu'il change
tête. Et tous parviennen
jouer exactement sur le mê
registre, dans la continu
l'un de l'autre.**

Si vous bénéficiez d'un budget im
tant, vous engagez du coup les co
diens pour toute la durée du tourn
même s'ils ne travaillent qu'
semaine. Sur un film sans moy
l'acteur est uniquement là pour in
prêter son personnage. Il sera à v
disposition, par exemple, la prem
et la dernière semaine de tour
Entre-temps, il peut tourner un
film. Pour éviter de m'empêtre
réuni tous les comédiens
l'alien dans une pièce. Il fallait
se rencontrent, qu'ils échange
idées pour donner une consist
leur rôle commun. Progressiv
ils ont construit la cr
Cette méthode m'a év
dans le comportem
lorsqu'il passe d'une

**Certaines sé
sont assez t
ment quand
hébété et sang
les rues de Los Ang
vraiment du cinéma-véri**

J'adore tourner dans la rue. La sc
où Tom Towles traîne sur une
artères de Downtown comme
faisait du lèche-vitrine a réellem
été réalisée sur les lieux de l'acti
la nuit. Un gros film hollywood
aurait obtenu de faire boucler tout
quartier, d'y placer des figurants.

les figurants ressemblent toujours à des figurants ! Heureusement, nous n'avions pas la possibilité de travailler ainsi. Nous sommes donc descendus dans la rue où Tom Towles s'est mêlé à la foule. Grâce à un objectif très puissant, nous pouvions le filmer sans que les gens nous voient. Cela donne un réalisme impossible à obtenir autrement. Les réactions des passants à la vue de ce type hagard, couvert de sang avec cette grosse cicatrice au cou, sont absolument impayables. Dans ce quartier un peu pourri, on a vraiment l'impression que les gens voient ça tous les jours ; certains ne réagissaient même pas !

Quelle attitude adoptez-vous vis-à-vis du gore ? *The Borrower* en use plus intelligemment que la moyenne...

Le gore s'apparente à la pornographie lorsque vous filmez une scène sanglante pour filer au public un petit frisson et que cette séquence n'a rien à voir avec l'histoire que vous racontez. C'est le cas dans la plupart des films d'horreur. Mais, dans **The Borrower**, les effets spéciaux découlent de l'histoire. Celle-ci ne constitue en rien un prétexte comme dans un film porno où on cherche, par tous les moyens, à justifier les scènes de sexe. Notre alien doit emprunter des têtes pour survivre ; il détient un bon alibi ! Même si le tournage des scènes gore demande beaucoup de patience, je prends un certain plaisir à les tourner.

Pourquoi *The Borrower* a-t-il attendu trois ans avant d'être distribué aux Etats-Unis ?

Nous étions dans la dernière semaine de tournage lorsque le producteur, *Atlantic*, a déposé le bilan. Le racheteur s'est comporté en véritable ordure. *Atlantic* avait promis un bonus secret de 10.000 dollars à l'un des chargés de production, afin de rogner sur le budget initialement prévu. Un véritable crime dans la mesure où l'argent quittait nos caisses pour tomber directement dans sa poche. ...rsque le commanditaire de cette ...nomie forcée s'est volatilisé avec ...tic, notre homme a foncé dans ...eau des repreneurs. Il a leur a ...ndé de l'argent, sous peine de ... la production du film. Paral... il essayait de faire croire à ...uipe et aux comédiens que ... ne serait payé. Tant bien ... nous avons terminé **The** ...rs Noël 1988. Comme à ...abitude, j'ai décidé de monter le film à Chicago, où je vis. Les rushes étaient prêts à embarquer à l'aéroport lorsque le type a fait irruption. Après avoir téléphoné au transporteur pour lui dire que nous étions ruinés et qu'il ne serait jamais payé pour sa prestation, il a tenté de voler les bobines. Heureusement, nous avions un allié dans la place. Cet ami a convoyé personnellement tout le matériel dans son propre camion, l'a gardé jusqu'à l'aéroport. A Chicago, j'étais à deux doigts de boucler définitivement **The Borrower** lorsque le repreneur *d'Atlantic* a, comme *Atlantic*, fait faillite. Malgré les soucis financiers, nous avons fini le film. La poisse a voulu que l'administrateur de biens nous le confisque. Pendant deux ans, nous n'avons pu l'exploiter. Lorsque je tourne un film, je m'investis à fond dedans. Alors, être consécutivement victime d'un escroc, d'une banqueroute et d'une réquisition judiciaire, c'est vraiment dur à encaisser !

Propos recueillis par
Marc TOULLEC
(traduction : **Didier ALLOUCH**)

LIQUID DREAMS

Présenté à la Semaine de la Critique à Cannes, **Liquid Dreams** symbolise bien la conception des Américains de l'érotisme. C'est prude, faussement chaud et très peu scandaleux, très frustrant pour ceux qui pourraient rechercher une certaine forme de perversité dans ce **Magicien d'Oz** revu et corrigé par un intellectuel. L'ensemble de **Liquid Dreams** se déroule donc dans une tour recyclée en night-club/bordel chic dont les pensionnaires, qui y logent, jouent les hôtesses sous l'œil vigilant d'une petite milice. Contactée par sa sœur, avant sa supposée mort par overdose, Eve Black accepte un poste. Témoin du meurtre d'un client un peu trop entreprenant, elle accède à l'étage interdit, là où se déroulent, sous la houlette du Major, d'étranges rituels esthético-morbides. Rebaptisée Dorothy, Eve découvre que la frustration d'un homme de ne pouvoir connaître le plaisir de la chair découle d'étranges manipulations érotiques provoquées par l'injection d'une drogue...

Mark Manos lorgne sur les ambiances vénéneuses à la David Lynch, cherche cette même sophistication. Malheureusement, s'il sait composer des images souvent belles et colorées avec très peu de moyens, l'imagination, l'humour et la folie lui font cruellement défaut. Là où il fallait du piment, de l'audace et une atmosphère opaque, il n'y a que lourdeurs vaguement intellectuelles. Les prétendus fétichisme et sado-masochisme promis s'adressent aux adolescents. Reste Candice Daly, superbe femme dont la plastique irréprochable, contrairement à la majorité des comédiennes hollywoodiennes, se passe de la moindre doublure.



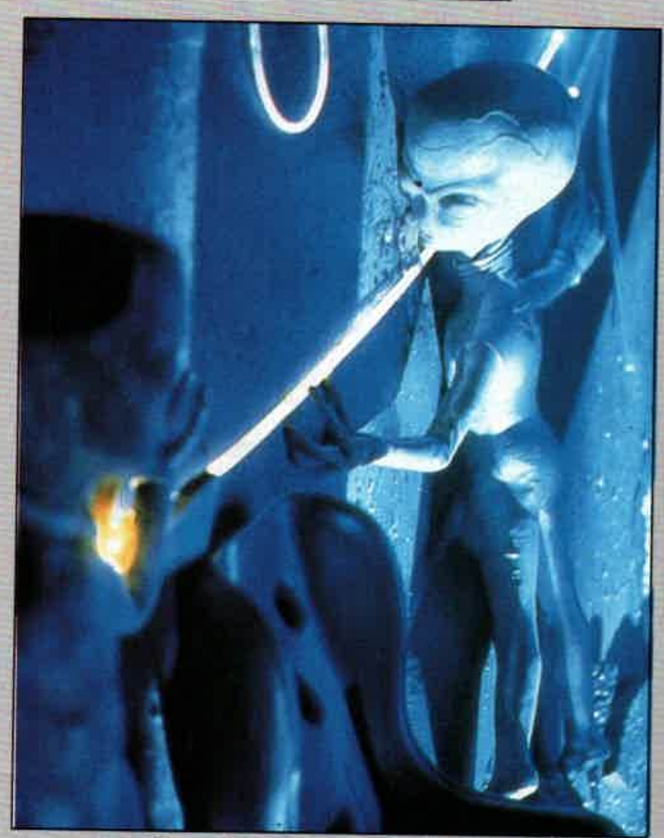
Le Rituel : un spectacle pour voyeurs pervers.

USA. 1990. Réal.: Mark Manos. Int.: Candice Daly, Richard Steinmetz, Barry Dennem, Juan Fernandez, Tracey Walter, Paul Bartel... Dist.: New Tone.

INTRUDERS

Ce long téléfilm de deux heures trente se place au carrefour de **Rencontres du Troisième Type** (surtout pour l'aspect des extraterrestres) et de **Communion** (pour le côté vécu). Très sérieux dans sa façon d'aborder le phénomène des Ovnis et des kidnappings de cobayes humains, **Intruders** met en scène deux jeunes femmes. Toutes deux suivies par un psychologue renommé, le docteur Chess (Richard Crenna, le Colonel Trautman des **Rambo**), elles sont sujettes à des cauchemars, des saignements de nez. Toutes deux finiront enceintes de singuliers bébés ; durant leur sommeil, elles auront été artificiellement inséminées par les aliens, plutôt pacifiques d'ailleurs, mais très curieux de la race humaine. Adepte de l'hypnose, le rationnel Dr. Chess admet l'incroyable vérité...

Intruders énumère les défauts des téléfilms américains : facture conventionnelle, manque d'audace, construction dramatique fragmentée de façon à loger les spots publicitaires... Mais Dan Curtis, un vieux routier de la télévision américaine à qui il a donné quelques uns de ses plus beaux fleurons fantastiques (le **Dracula** avec Jack Palance, la série ***Dark Shadows***), connaît la musique. Il distille savamment le mystère, n'avoue que progressivement les faits réels et, fort d'une documentation de plusieurs centaines de témoignages, n'affabule pas trop. Au passage, le fameux secret militaire entourant le phénomène Ovni est égratigné. Celui qui tente de passer outre les ordres du Pentagone n'a que peu de chance de se faire entendre. Dans sa persévérance, il perdra sa réputation ou croupira dans un hôpital psychiatrique. Discrètement, ce téléfilm est nettement plus crédible que les bouquins de Jean-Claude Bourret ou la révélation de Jimmy Carter, persuadé d'avoir surpris un Ovni planant sur ses plantations de cacahuètes.



Des extraterrestres curieux de la race humaine. Un peu trop même !

USA. 1992. Réal.: Dan Curtis. Int.: Richard Crenna, Mare Winningham, Ben Vereen, Susan Blakely, Steven Berkoff... Dist.: Fox Vidéo.



Judd Nelson, un comique sinistre dont le seul talent réside dans la présence d'un bras mutant !

A PLEINS TUBES

Bizarre ce film, placé sous la triple influence de John Waters, Tim Burton et Terry Gilliam. Dans une société indéterminée, croulant sous la crasse, Marty Malt, éboueur de profession, occupe ses soirées dans un cabaret minable ; il est comique. Comique ringard, nul, pas drôle et rongé par le trac dès qu'il met les pieds sur scène. Gus, son pote accordéonniste et ramasseur d'ordures, hypocrite comme pas deux, est bien le seul à lui trouver du talent. Marty est irrémédiablement mauvais. Mais voilà qu'un beau matin lui pousse un bouton dans le dos. Et le bouton grossit, grossit, se développe, devient une petite main qui, elle-même, devient un troisième bras. Sous l'insistance de Gus, Marty détourne sa difformité nouvelle à son profit : il est désormais le premier comique à trois bras, un comique pas plus drôle pour autant. Grâce à l'agent Jacky Chrome, Marty, abondonné par sa fiancée, renié par sa mère, entame sa progression sur les marches de la gloire jusqu'à ce que son troisième membre supérieur ne disparaisse sans crier gare... C'est une fable, tout à fait amorale, d'une froideur qui confine à la frigidité, d'une méchanceté totale envers ses personnages, tous englués dans la médiocrité. Ici, tout le monde il est crétin, tout le monde il est laid, vénal. Les cheveux gras, Marty Malt débite des plaisanteries consternantes dans des night-clubs sordides. Les émissions télé sont le fief d'animateurs débiles applaudis par un public uniquement composé de gosses idiots. Et le **Tom & Jerry** local s'épanche dans le gore ! Point d'orgue de ce spectacle intentionnellement bête et méchant, Gus, interprété par un Bill Paxton survolté. Faut le voir engloutir un poulet-ragoût à la fraîcheur plus que contestable, partouzer en compagnie de trois énormes bonnes femmes... Beurk ! Et c'est justement cette réaction de dégoût que recherche Adam Rifkin à travers ce conte volontairement déplorable.

***The Dark Backward**. USA. 1991. Réal.: Adam Rifkin. Int.: Judd Nelson, Bill Paxton, Lara Flynn Boyle, Rob Lowe, James Caan... Dist.: Gaumont/ Columbia/ Tri-Star Home Vidéo.*



Bill Paxton : cet homme préfère vraiment les grosses !

FUTURE KICK

Une production typique de Roger Corman. Avec quelques dollars, une vingtaine de figurants, des stock-shots (des **Mercenaires de l'Espace** notamment, pour faire plus riche), quelques papiers gras dans des rues mal éclairées, des maquettes regrettables de cités tentaculaires et des night-clubs où se produisent des strip-teaseuses (dont une avec un serpent), il lorgne du côté de **Blade Runner** et de **Total Recall**. Sous le prétexte de la recherche du responsable de l'assassinat barbare d'un mari infidèle par sa riche épouse qui met les pieds sur terre pour la première fois après toute une existence passée sur la Lune, nous voilà dans le Los Angeles de 2025, en compagnie du "cybéron" Walker, chasseur de primes, lui-même traqué par une police interne corrompue. Dernier de son espèce, taciturne et portant des lunettes à ressources multiples, Walker aide la veuve acharnée dans sa quête, et lui évite de tomber dans les mains de deux tueurs dont le plus robuste arrache les cœurs de ses victimes. Nébuleuse, l'intrigue l'est certainement dans la mesure où le cinéaste paraît avoir bâti son scénario autour de séquences issues d'autres films. Pas la moindre cohérence à chercher ici bas. Star du kickboxing vidéo, Don "The Dragon" Wilson envoie des coups de savate comme à son habitude. Il voudrait bien faire la synthèse du Harrison Ford de **Blade Runner** et du Arnold Schwarzenegger des **Terminator**, mais sa petite mayonnaise ne prend vraiment pas, surtout que la musique qui retentit au générique provient directement de **Terminator 2**.

USA. 1992. Réal.: Damian Klaus. Int.: Meg Foster, Don "The Dragon" Wilson, Christopher Penn, Eb Lottimer...Dist.: CIC Vidéo.



Cigarette, whisky : une tomate à la Bogart !

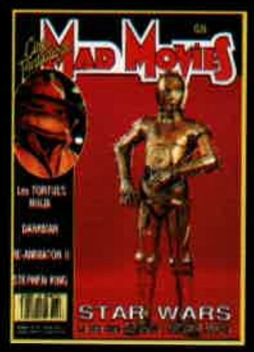
LES TOMATES TUEUSES CONTRE-ATTAQUENT

Voilà le troisième épisode d'une série qui en compte aujourd'hui quatre, ainsi qu'une flopée de dessins animés pour la télévision. Fidèle à lui-même, John DeBello, le géniteur de cette saga, persévère dans la voie d'un comique hautement débile, lorgnant notamment du côté des Z.A.Z. et du National Lampoon. Autrement dit, les gags volent au ras du gazon et les dialogues ne reculent devant aucune audace genre : "Mais ce buisson à moustache, je le reconnaîtrais parmi mille autres !". Les amateurs apprécieront le franc n'importe-quoi, les altitudes atteintes par le spectacle de tomates s'éclatant contre les murs et les pare-brises. Ces beaux légumes persistent, comme par le passé, à dominer le monde. Leur chef : le professeur Mortimer Gangrène qui, devenu super-star de la télévision *Jeronahew*, tente d'instaurer un système politique autoritaire, la Tomatocratie. Mais ce dictateur en puissance se heurte à la détermination du flic le plus con en exercice à l surface du globe, Lance Boy et à la tomatologiste sexy K nedi Johnson, dont le nom s la combinaison de John Ke dy et de Lyndon Johnsor funeste successeur à la N Blanche. Ben oui, nous bien en présence d'un au film politique déguisé en crétine. John DeBello y va son pamphlet contre l'american way of life, la crétinerie de la télévision, l'abêtissement des masses par les émissions-jeux... La presse n'échappe pas au massacre. Au mot "cocktail !", une horde de journalistes se précipite dans un piège. Evidemment, le parti-pris de connerie assumée limite la portée du débat, mais l'ensemble n'est pas aussi idiot qu'il en a l'air. La parodie finale du film d'horreur, avec l'héroïne ligotée sur un gril géant devant une arène bondée de tomates, les clins d'œil à Pee Wee et le pastiche de la scène de la douche de **Psychose** sont même des moments d'estimable hilarité.

***Killer Tomatoes Strike Back !**. USA. 1991. Réal.: John DeBello Int.: Rick Rockwell, Crystal Carson, Steve Lundquist, John Astin... Dist.: Fox Vidéo.*

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS









MAD MOVIES

26 Les "Mad Max", Cronenberg, Avoriaz 83.
27 Le Retour du Jedi, Creepshow, Les Prédateurs, B. Steele.
29 Harrison Ford, Joe Dante, Avoriaz 1984.
30 Maquillage : Ed French, Cronenberg, L. Bava.
31 Indiana Jones, l'Héroïc-Fantasy.
32 David Lynch, La Compagnie des Loups, maquillages.
33 Gremlins. Les effets spéciaux d'Indiana Jones.
34 Les Griffes de la Nuit, Dune, Brazil, Avoriaz 1985.
35 Terminator, Brian de Palma, Wes Craven.
36 Day of the Dead, Lifeforce, Tom Savini, Re-Animator.
37 Mad Max III, Legend, Ridley Scott.
38 Rick Baker, Retour vers le Futur, Fright Night.
39 La Revanche de Freddy. Avoriaz 1986.
40 Re-Animator, Highlander, Alfred Hitchcock.
41 House, Psychose, Dossier : le gore au cinéma.
42 From Beyond, F/X, Rencontres du 3ème Type.
43 Aliens, Critters, Les Aventures de Jack Burton.
44 Massacre à la Tronçonneuse II, Stephen King.
45 La Mouche, Star Trek IV. Avoriaz 1987.
46 King Kong (tous les films), Superman, entretien maquilleur.
47 Robocop, Indiana Jones, Freddy III, Evil Dead II.
48 Evil Dead II, Les Maîtres de l'Univers, Creepshow II.
49 Hellraiser, Dossier Superman, Série B. U.S., Fulci...
50 Robocop, The Hidden, Effets spéciaux, Index des n°23 à 49.
51 Star Trek IV, Robocop, Avoriaz 1988.
52 Running Man, Hellraiser II, les films de J. Carpenter.
53 Near Dark, Maniac Cop, Festival du Rex, Dossier "zombies".
54 I. Jones, Mad Max, Conan, etc., Les "Vendredi 13".
55 Roger Rabbit, les films de "Freddy", Bad Taste .
56 Beetlejuice, Freddy IV, Near Dark, Cyborg.
57 The Blob, Fright Night II. Avoriaz 1989.
58 Entretien Cronenberg, Chucky, Dossier Carpenter.
59 Batman, Hellraiser II, Freddy (série TV), Cyborg.
60 Freddy 5, Re-Animator 2, Abyss, les héros du Fantastique.
61 Indy 3, Abyss, Batman, Les Super-héros (Hulk, Spiderman...).
62 Spécial effets spéciaux : Star Wars, Star Trek, Willow,etc...
63 Avoriaz 1990, Simetierre, Bride of Re-Animator.
64 Freddy, Basket Case II, Cabal, Dossier Frankenstein.
65 Total Recall, Les Tortues Ninja, Akira.
66 Gremlins II, Highlander II, Maniac Cop 2.
67 Robocop II, Dick Tracy (SPFX), Hardware.
68 Les Tortues Ninja, Darkman, George Lucas.
69 Avoriaz 91, Cabal, Highlander II, L'Exorciste, La Suite.
70 Predator II, Massacre à la Tronçonneuse III.
71 Terminator 2, Akira, Hardware, Darkside...
72 Les Feebles, Robocop 3, Freddy 6, Rocketeer.
73 Numéro spécial Terminator 2.
74 Evil Dead 3, Rocketeer, T2 : James Cameron, Freddy VI, Hook.
75 Avoriaz 92, La Famille Addams, Freddy 6,
76 Le Festin Nu, Hook, Star Trek VI.
77 Alien 3, Universal soldier, Batman le Retour.
78 Batman le Retour, Alien 3 (effets spéciaux), La Nuit déchirée
79 Dossier "Vampires", Dracula de Coppola, Innocent Blood, etc.
80 Numéro spécial "Stephen King", entretretien Roger Corman.
81 Dracula de Coppola, tous les films d'Avoriaz 93.
82 Fortress, Star Trek Deep Space Nine, Dario Argento, Joe Dante.

IMPACT

1 Commando, Rocky IV, George Romero, Avoriaz 86.
2 Highlander, Rutger Hauer, Michael Winner.
3 The Hitcher, Cobra, Maximum Overdrive.
4 Effets Spéciaux, John Badham, John Carpenter.
5 Blue Velvet, Cobra, Aliens, David Lynch.
6 Daryl Hannah, Dossier "Ninja", Day of the Dead.
7 Maquillages, Harrison Ford, Chuck Norris.
8 Les trois "Rambo", Dolls, Evil Dead II.
9 Freddy III, Tuer n'est pas Jouer, Indiana Jones 2.
11 Kubrick, Les Incorruptibles (De Palma), Superman IV.
12 Running Man, Robocop, China Girl, Hellraiser.
13 Avoriaz 1988, Lucio Fulci, Le "hard Gore", J. Chan.
14 Hellraiser II, Rambo III, Elvira, Harrison Ford, Wes Craven.
15 Double Détente, les "Emmanuelle", Beetlejuice.
16 Spécial-Rambo III, Cyborg, Munchausen.
17 L'Ours, Freddy IV, Roger Rabbit, Rambo III, Traci Lords.
18 Les "Inspecteur Harry", Avoriaz 1989, Tsui Hark.
19 Avoriaz 89, dossier Polar, Schwarzenegger.
20 Indiana Jones, Simetierre, entr. J. Carpenter, Punisher.
21 Total Recall, Freddy 5, Jean-Claude Van Damme.
22 Batman, Permis de Tuer, L'Arme Fatale 2.
23 Spécial les trois "Indiana Jones", Punisher.
24. Ciné-muscles: Van Damme, Schwarzie, B. Lee, etc.
25 Robocop II, Total Recall, Entretien : R. Corman.
26 Dossier "Super Nanas", Maniac Cop II, Eff. Spéciaux.
27 Gremlins II, Jean-Claude Van Damme, Jackie Chan.
28 Robocop II, Dick Tracy, Gremlins II.
29 Total Recall (SPFX), Rocky V, Van Damme.
30 Avoriaz 91, Rocky V, Cabal, Les Tortues Ninja, Hong Kong.
31 Coups pour Coups, Highlander II, le retour du Western.
32 Le Silence des Agneaux, Predator 2. Muscles.
33 Terminator 2 (entretien Arnold), Van Damme...
34 Double Impact, Backdraft, Robin des Bois.
35 Terminator 2, entretien Schwarzenegger, Jackie Chan.
36 Vingt ans d'Avoriaz (tous les films), Universal Soldier, Alien 3.
37 Les Nerfs à Vif, JFK, Hook, Black is Beautiful (4ème partie).
38 L'Arme Fatale 3, entretien Stallone, Batman 2. Arts Martiaux.
39 Unviversal Soldier, L'Arme fatale 3, Jeux de Guerre.
40 Les trois "Alien", Reservoir Dogs, Cliffhanger, Impitoyable.
41 Van Damme, programme 93, Dossier "flics", Jeux de Guerre.
42 Dracula, J.C. Van Damme, Steven Seagal, action...
43 Cavale sans Issue, S. Seagal, Body, Bad Lieutenant.



ZE CRAIGNOS MONSTERS

(par Jean-Pierre Putters)

216 pages sur les monstres les plus incroyables du cinéma. 800 photos, 1500 films. Tout en couleurs. Brochage de luxe, couverture cartonnée. Offre exceptionnelle pour l'année 93 : 200 F. →

Je commande ZE CRAIGNOS MONSTERS en cochant la case (réglement joint) ☐

BON DE COMMANDE

MAD MOVIES

26 27 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38
39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74
75 76 77 78 79 80 81 82 ☐ ☐ ☐ ☐

IMPACT

1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

Pour commander : découpez (ou recopiez) le bon de commande, remplissez-le, entourez les numéros désirés et envoyez-le, accompagné de votre règlement, à **MAD MOVIES, 4, rue Mansart, 75009 Paris.**

Chaque exemplaire: 20F. Ne commandez que les numéros indiqués sur le bon de commande (*Mad* 1 à 25 + 28 : épuisés, ainsi que *Impact* n°10). Frais de port gratuits à partir d'un envoi de deux numéros (sinon: 5F de port). Pour l'étranger, les tarifs sont identiques, mais nous n'acceptons que le mandat-international.

NOM__________ **PRENOM**__________

ADRESSE______________________

____

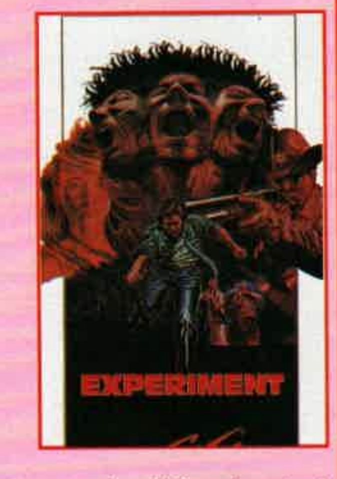
____

désire recevoir les numéros entourés ci-contre, réglement joint.

TONTON MAD VS. THE FLYING JAQUETTE

REACTION





LA NUIT DES FOUS VIVANTS. (The Crazies). 1972. Réalisé par George Romero. Avec Lane Carroll, Harold Wayne Jones, Lloyd Hollardf, Lynn Lowry. Dist. Casa, Victory, Colombus, Horizon Home Vidéo, etc...

Déjà, en salles, les distributeurs n'avaient pu se mettre d'accord. **Cosmos 859** pour les uns (du nom du satellite provoquant l'incident dans le film), ou **La Nuit des Fous Vivants** pour les autres, manière de rappeler que Romero, juste avant ses deux essais dans la comédie, **There's Always Vanilla** et **Jack's Wife**, conférait ses lettres de noblesse au genre fantastique avec son décisif **La Nuit des Morts-Vivants.**
A la vidéo, l'éventail s'élargit puisqu'il faut y ajouter **Experiment, Reaction, Last Experiment** et, pendant qu'on y est, **Experiment 2000.**
Avec **La Nuit des Fous Vivants,** Romero retrouve son propos initial en rationalisant davantage la cause de la catastrophe. Ici, c'est un virus expérimental, échappé d'un satellite, qui va contaminer l'eau d'une petite ville américaine, provoquant ainsi un vent de folie meurtrière chez les habitants. Aussitôt, l'armée boucle le secteur, abattant ceux qui tentent de franchir le périmètre, tandis que les scientifiques s'acharnent vainement à endiguer l'épidémie.
Tout aussi pessimiste que la trilogie des morts-vivants, **The Crazies** en ignore pourtant superbement l'aspect western épique. Romero se contente d'une description clinique des événements, sans concession au romantisme ou aux états d'âme de ses personnages. A l'exception d'une séquence, pathétique, où un couple tente d'échapper à la tuerie en se cachant dans deux endroits proches l'un de l'autre, pour se faire finalement surprendre.
Pas non plus d'effets de style ni de mouvements de caméra grandiloquents, nous abordons l'action à la mode du reportage et ce parti-pris volontaire fait d'autant mieux mesurer les extravagances des actes montrés, subvertissant de façon grotesque les artifices du quotidien. Telle cette vieille dame affairée à son tricot maniant mélancoliquement ses aiguilles meurtrières, ce père agressant sexuellement sa propre fille, ou cette ménagère balayant au milieu des cadavres, en recréant par ce geste anachronique ses actes quotidiens d'avant la catastrophe.
Mais qu'on ne s'y trompe pas, si la forme change, le thème se veut récurrent et pose les mêmes symboles aux mêmes places. Les scientifiques responsables tentent de trouver un remède, les militaires appliquent strictement des consignes draconniennes et éliminent les anormaux, pendant que la population succombe en majorité, à l'exception d'une poignée d'irréductibles prenant leur destin en main pour tenter de survivre.
Romero prône toujours un individualisme forcené qui, seul, peut venir à bout du fléau supporté par la masse. Ce faisant, il pourfend tour à tour, et avec une bonne santé confondante, les institutions, les politiques et toutes les instances dirigeantes quelle qu'elles soient. A cet égard, son nihilisme déjà bien senti se pare d'un anarchisme inquiétant, même si cela conduit le plus souvent à la mort de ses héros.
Décidément un homme à faire taire en cet après 68 troublé et dans un milieu cinématographique peu ouvert au progressisme. Et pourtant, devaient venir peu après **Zombie**, et surtout **Martin**, véritable aboutissement de sa démarche contestataire.

LA PORTE DE L'ENFER

La Maison aux Fenêtres qui Rient (La Casa dalle Finestre che Ridono). 1976. Réalisé par Pupi Avati. Avec Lino Capolicchio, Francesca Marciano, Gianni Cavina, Giulio Pizzirani. Dist.: Pyramide Productions.

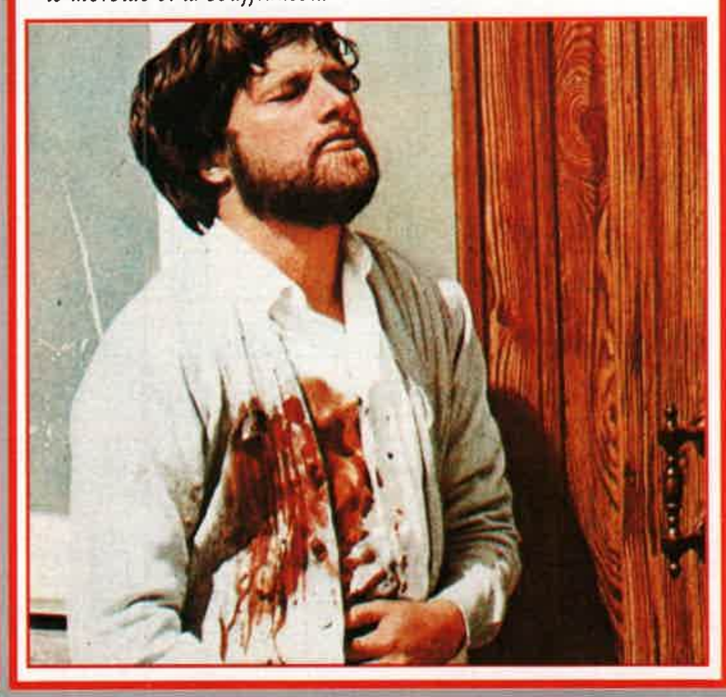


"Venus de l'enfer pour vous remettre la clef..." annonce la jaquette, dont le titre précise justement qu'il s'agit bien de la porte de l'Enfer ! Mieux vaut pourtant ne pas trop se fier à ce visuel suggestif si l'on veut reconnaître sous ce titre l'angoissant **La Maison aux Fenêtres qui Rient** du visionnaire Pupi Avati.
Puisant son inspiration aussi bien du côté de Dario Argento, pour son supense clinique, que de Lucio Fulci, pour ses obsessions morbides, Avati nous décrit la lente descente aux enfers (on y vient...) d'un jeune peintre venu restaurer dans une église de campagne une fresque illustrant le martyre de Saint Sébastien. Le réalisme de la scène, et aussi la sinistre réputation de l'artiste l'amènent à une terrible évidence : pour décrire l'instant de l'agonie dans ses tableaux, l'auteur utilisait de malheureuses victimes que ses deux sœurs démentes suppliciaient sous ses yeux. La restauration progressive de la fresque l'amènera à la solution du mystère et à la rencontre de son propre destin.



Le cinéma de Pupi Avati, entre le morbide et la souffrance...

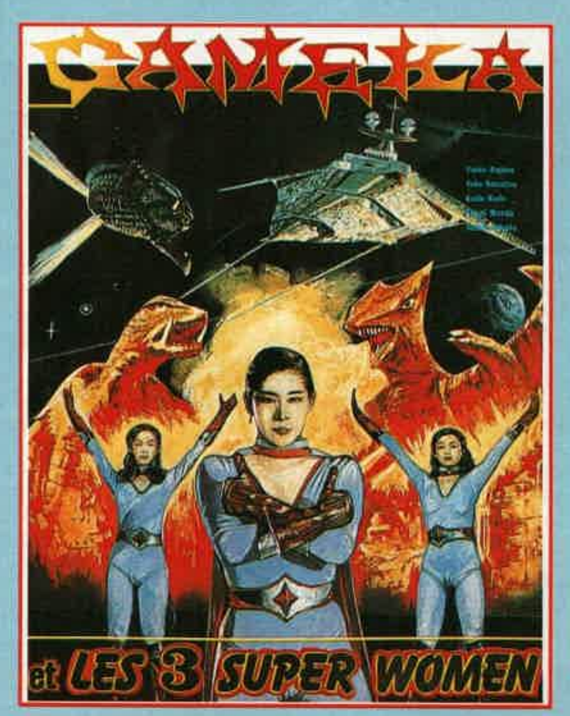
A travers une trame particulièrement vénéneuse marquant l'attrait pour la torture et la souffrance, le réalisateur nous décrit aussi la lente dégénerescence d'une société. Tous les personnages accusent une tare : l'artiste fou, le notable nabot et boiteux, le sacristain demeuré, le chauffeur ivrogne, le prêtre imposteur, l'épouse hébétée du restaurateur, la propriétaire paralysée et syphilitique, l'institutrice nymphomane, les sœurs sadiques, etc. A telle enseigne que le héros finit par faire tache au contact d'une telle dépravation ainsi étalée.
Inceste, nécrophilie, sadisme, blasphème, torture, lâcheté, sacrifices humains, Avati explore toutes les facettes du vice et nous les jette à la face avec une préciosité gourmande. A l'instar d'un Argento dans sa meilleure période, sa caméra traque la folie pour en décrire tous les excès. Telles ces premières images de supplice où s'abattent sur un corps les coups de couteau assénés par deux furies, tandis que, surmontant les cris horribles de la victime, monte la lente incantation du peintre maudit signifiant ses tourments et cet éternel besoin de la mort pour qu'éclate enfin l'expression de son œuvre. Très inquiétant !



GAMEKA ET LES TROIS SUPER WOMEN

SUPER MONSTER GAMERA 1980. Réalisé par Noriaki Yuasa. Avec Mach Fumiake, Yaeko Kojima, Yoko Kotmasu, Koichi Maeda. Dist.: Stemick Production.

Cette curiosité titrée **Gamerak et les Trois super Women** lors d'une sortie fugitive en salles devient assez inexplicablement **Gameka et les Trois Super Women** à la vidéo. Deux titres aussi fantaisistes l'un que l'autre puisqu'il s'agit d'un parfait digest de six films à la gloire du monstre maison de la *Daiei*, à savoir, non pas Gameka ni Gamerak, mais bien Gamera, la tortue géante ! Si, si, vous avez bien lu : une tortue géante. Pas ninja, non, seulement géante...
Réveillé par une explosion atomique (et aussi par le succès d'un certain Godzilla, le monstre attitré de la firme rivale, la *Toho*), Gamera intervient en 1965 sur une trame relativement voisine du premier Godzilla. Puis, tout comme lui, le personnage de Gamera va évoluer pour devenir au fil de productions successives le gardien d'une Terre éternellement menacée par de vilains monstres destructeurs.
Mis en œuvre près de 10 ans après le septième film de la série (voir filmo), ce nouveau **Gamera** se veut une supercherie notoire visant en fait à placer ces six extraits de précédents films sur un nouveau scénario à la Bioman.
Et c'est là où on commence à se marrer doucement, car le passage aléatoire entre les deux matériels filmiques provoque de savoureuses incohérences, sans parler de la photographie, différente d'une séquence à l'autre.
Un vaisseau spatial, complètement repompé de **Star Wars**, se dirige vers nous avec l'intention bien ferme de nous anéantir. C'est Zanon, venu d'une planète lointaine et messager de la mort (Cf. le commentaire pompeux issu du prologue).
Heureusement, voici les trois super women, qui, telles Superman, débarquent de l'espace et détiennent de super pouvoirs. A condition toutefois de lancer un bras à droite, un autre à gauche, de les replier très vite sur la poitrine et d'effectuer un tour sur elles-mêmes facon Wonder Woman. Et tout ça bien avant Michael Jackson, notez le. Mine de rien, lorsqu'elles font ça ensemble c'est très beau !
Très beau, mais strictement inutile car Gamera seul fera tout le boulot. Et pourtant, les bonnes volontés ne manquent pas :
- *Que se passe-t-il ?* s'enquiert une super woman.
- *Un danger !*
- *De quoi s'agit-il ?* (c'est la deuxième super woman qui se ramène).
- *Je crois qu'un danger approche.*
- ***Je sais que votre mission est de protéger la Terre, superwomen. Vous n'y parviendrez pas, je suis trop fort*** (dixit, le méchant du vaisseau).
- *Attention, c'est une voix ennemie !* analysent aussitôt nos trois super-copines.
- *Que peut-on faire ?*
- *Il faut trouver un moyen de les arrêter avant qu'il ne soit trop tard.*
- *Mais je n'ai aucune arme sur moi !*
- *Pensons à la Terre que nous devons sauver, c'est la seule chose qui compte...*
- *Tu as raison !*
Voilà pour la plantation du décor et des personnages, auxquels vient se joindre un horripilant gamin ne détestant pas à l'occasion pousser la chansonnette, le salaud, et qui vient tout juste d'adopter une tortue.
Et c'est important, car, faisant fi de l'historique du vrai Gamera montré jadis dans le premier film, le scénariste décide que la petite tortue deviendra soudain géante (60 tonnes, quand même) sans autre explication apparente.
- *Tu veux que je te remette dans la nature ?* demande le gosse à l'animal... *Fouitt*, lui répond la tortue, ce qui veut dire "O.K. mec" en reptilien, comme chacun sait, et paf, à la séquence d'après, elle devient gigantesque ! Comment ça, non ? Hé, c'est moi qui ai vu le film, d'abord...
C'est alors que les méchants extraterrestres (pléonasme !) nous balancent dans la figure, et dans l'ordre, Gaos, une chauve-souris pouvue d'un rayon laser et dont le battement d'ailes provoque d'horribles dégâts. Zygra, un monstre marin aux nageoires épineuses et au bec effilé, jouant tout aussi bien les poissons volants. Viras, une méduse à six tentacules. Jiger, sorte de triceratops/Stegosaure émettant un rayon liquéfiant ses adversaires. Guiron, monstre mastoque et cocasse jetant des étoiles acérées à la manière des guerriers ninja, et enfin Barugon (qui, seul, connut autrefois une sortie française sous le titre **Les Monstres Attaquent**), un dinosaure cornu à arc-en-ciel nucléaire et rayon réfrigérant !
A chaque issue d'un combat, le môme et les trois héroïnes battent des mains avant de conclure joyeusement : Gamera a gagné, bravo, vive lui !





Gamera contre Barugon !

Mais la conclusion approche comme une folle avec le terrible combat entre la tortue et le vaisseau ennemi. Combat frustrant, puisqu'on n'aperçoit strictement rien, les deux adversaires ne figurant pas à l'origine dans le même film. Eh oui, fallait le faire !
A ce degré d'approximation, on ne se formalise même plus des nombreuses invraisemblances (pourquoi tant de militaires s'opposent aux divers monstres, alors que seuls sept protagonistes interviennent au cours du récit ?) ni même d'un humour involontaire surréaliste et ravageur. Seul écart affiché : le poster d'un film de Godzilla odieusement foulé aux pieds par un Gamera pas content du tout.
Outre le document qu'il représente, ce **Gameka**... nous permet d'évaluer à quel point ces productions de la *Daiei* égalaient leurs homologues de la *Toho* dans la bouffonnerie et l'enfantillage. Et aussi combien les trois films de la série **Majin**, autres produits *Daiei*, font aujourd'hui figure d'exception par la rigueur, la beauté de l'image, l'inspiration, la poésie et le sens du décor qui les caractérisent.

Jean-Pierre PUTTERS

Filmographie

Gamera the Invincible (1965) Gamera Vs. Barugon (1966) Gamera Vs.Viras (1967) Gamera Vs. Gaos (1968) Gamera Vs. Guiron (1969) Gamera Vs. Jiger (1970) Gamera Vs. Zigra (1971)



MANSART'S STREET

Ca bouge dans la presse, et particulièrement dans notre quartier, car voici qu'apparaît *Du Côté de la Trinité*, le journal paroissial de la rue Mansart et des environs. Si, Si !
Les publicistes avaient déjà tendance à prendre nos boîtes à lettres pour des poubelles à prospectus, mais là on racle le fond.
Passé l'édito du Curé, signé P. Francis Kohn (et dont une lecture rapide m'avait fait croire un temps à la conversion foudroyante de J. François Kahn...), on découvre quelques dossiers essentiels : "Réapprendre Dieu à 150 millions d'égarés soviétiques", par exemple (c'est fou comme le Clergé pousse bien sur la misère, non ?), ou, mieux encore, "La résurrection des corps". Manière de ratisser large, le signataire y risque un parallèle hardi entre Saint Paul et Batman. Puis il compare Superman, beau, invulnérable, et faisant tout ce qu'il veut de son corps, à l'homme au jour de la résurrection divine. On croit rêver. D'ailleurs, on rêve...
Puis on peut méditer sur cette belle supplique du Christ à Marie-Madeleine, "cesse de me toucher", lui dit-il (c'est dans la bible, ça ?), car, nous explique-t-on, on ne peut saisir le Christ ressuscité que par la Foi (t'as raison, "tiens-le bien par la foi, centurion, que je lui cloue les mains...).
Mais ce qui m'a terrifié dans ce canard, c'est tout de même cette annonce d'une messe célébrée pour les commerçants et artisans du quartier (d'où l'atterrissage forcé de cet honorable journal dans notre boîte...), messe au cours de laquelle, je cite, "nous prierons pour l'activité économique de notre quartier et présenterons à Dieu toutes les difficultés liées à la conjoncture actuelle".
Et pendant qu'on y est : "mon Dieu, accordez-nous notre **Terminator 2** quotidien, qu'on s'en mette enfin plein les fouilles, amen !" Quoi ? mais non je ne fantasme pas. Hé, quand les chapiteaux s'écroulent à Valence annulant du même coup la prestation de Sardou, moi je dis que Dieu aussi peut faire des miracles. Et qu'en plus, il est mélomane...
Bref, vous avez compris, abonnez-vous très vite (à *Mad* hein, pas à *Du Côté de la Trinité*, bande de boeufs), c'est Dieu qui l'aura voulu...
Quand même, du poujadisme à ce point-là, ça en devient émouvant. Non mais, vais-je nuitamment déposer des *Mad Movies* au parvis de l'église de la Trinité, moi ? (oh oui, oh oui... et si j'osais, après tout ?).

Ne changeons pas de quartier, puisqu'à portée de main de *Mad Movies* se trouve aussi la rue Pigalle. Une rue qui, d'après le plan de Paris, et comme chacun sait, relie le métro du même nom à... mais oui, la librairie *Movies 2000*, parfaitement !
Eh bien les habitants de ce quartier - sans doute ceux du paragraphe précédent - viennent de décider que, tout compte fait, "rue Pigalle", ça faisait un peu garage à morpions pour TUC en vadrouille... non il ne l'ont pas dit comme ça, mais j'interprète librement. Et donc, qu'une telle image risquait de porter préjudice à l'épanouissement du petit commerce avoisinant. Du coup, ils veulent rebaptiser la rue de son nom complet, Jean-Baptiste Pigalle, ce qui fait déjà plus sérieux.
Car, le croiriez-vous, ce pauvre Pigalle, que nous imaginions souteneur à la belle époque ou bâtisseur de maisons closes ouvertes à tous, faisait tout simplement profession de sculpteur au début du 18ème (non, même pas arrondissement, du 18ème siècle !).
Le bon goût des beaufs n'aura décidément jamais de limite et le faux semblant l'emportera toujours sur la réalité des faits. Et Mansart, il ne couchait pas avec Louis XIV, au moins ?

MEDIA PARADE

Cher Monsieur Colmax,

Merci pour l'envoi de ces superbes chaussettes (authentique !) qui m'ont bien fait plaisir. De plus, tout le monde ne sachant pas que *Colmax* édite principalement de la vidéo porno, ça reste de bon goût, malgré le joli logo surfilé au blanc sur fond noir.
Si ce n'était trop abuser, je solliciterais bien de votre haute bienveillance l'envoi des fixe-chaussettes *Colmax*, indispensables à une bonne tenue de celles-ci et, désirant faire du tourisme incognito cet été, une casquette, des lunettes noires, des bretelles et également un sac à dos *Colmax*.
Restant bien prosterné vôtre dans l'attente de toutes vos magnificences, je vous prie de croire en l'expression de ma gratitude épanchée.

Bon, les gars, il nous reste un coin pour les cassettes X de *Colmax*, ou pas ? Non ! Ah zut, alors. Burp ! excusez-moi, j'ai des renvois d'ascenseur...

Parfois, les attachés de presse ont l'art de pêcher dans la chronique la plus perfide l'élément propice à une exergue laudative. Exemple, vous écrivez : "**Terminalienator** est une sinistre merde puante pompée sur l'un des plus beaux films fantastiques de tous les temps, que c'en est une honte." Et ils le transposent en : "Oui, **Terminalienator**, l'un des plus beaux films fantastiques de tous les temps." Point final. Et vous en restez tout coi. Quoi, quoi ? Pas quoi : coi. Bon d'accord, on exagère, mais pas trop.
Là, évidemment, c'est plus inventif, puisque ce "Fantastique avec un grand F" n'a jamais paru dans *Mad Movies* quoiqu'en prétende cette publicité pour **The Sect**. Pas plus que Dario Argento n'en a signé la réalisation d'ailleurs. Ceci dit, ne vous inquiétez pas, les gars, ça nous ferait plutôt rire qu'autre chose, et si ça peut servir à vendre le film, on vous l'offre de tout coeur...

Ah le rascal, il nous l'a sortie son émission ! A peine avions-nous le temps de casser les précédentes, et voilà qu'il nous en sort une encore plus crade, une encore plus morbide. Et cela bien enveloppé façon Pradel. Tout dans la componction humectée. D'ailleurs, ce gars-là n'a pas le droit de sourire. C'est sûrement notifié quelque part dans son contrat.
Imaginez-vous enterrant une grande tante à héritage : vous êtes fou de joie, vous avez envie d'embrasser le curé sur la bouche tellement vous vous sentez heureux ; vite, appelez Jacques Pradel, dont la frime affligée aura tôt fait de ramener le respect et la dignité qui président à ce genre de cérémonie.
Bien sûr qu'une émission comme *Témoin n°1* peut aider les victimes de drames particulièrement révoltants, mais on voit trop bien dans l'emphase déployée, dans le ton doucereusement pervers, dans la mise en scène appliquée et complaisante des reconstitutions, que ce n'est pas là le vrai but recherché. Le but c'est de faire de l'audience à toute force, même s'il s'agit pour cela de flatter les plus bas instincts. Audience = publicité payée plus cher, voilà le seul mot d'ordre qui prévaut à *TF1*. Ils n'osent pas encore inclure des plages variétés entre les sujets, mais ça doit déjà les démanger.
Nous voici à l'heure de la réalité virtuelle, de l'émotion par réseau hertzien, du morbide à prix tarifé, de la vie par procuration. Et cela dans la retenue la plus digne. Tout dans la jolie cravate et le bon goût le plus bourgeois : *"et alors, elle a été violée beaucoup, la petite fille, docteur ? Hein, mais dites-le, enfin quoi, le public a le droit de savoir."*
Les médias peuvent désormais tout remplacer. Déjà, l'on peut recevoir la pub à domicile et commander directement par minitel, façon de retourner plus vite à l'état fœtal où devrait pouvoir se complaire tout téléspectateur moyen. Désormais, plus besoin de vivre, suffit seulement d'allumer son récepteur.
De mauvais citoyens trouvent quand même que ça commence à bien faire avec ce marché envahissant de l'obscurantisme - le syndicat de la magistrature et diverses associations de téléspectateurs notamment - qui parlent de faire interdire cette nouvelle perle de culture. Y'en a toujours qu'ont pas les idées progressistes, qu'est-ce que vous voulez.



La censure veille, hélas le sexe court toujours (enfin, façon de parler...). Témoin cette scène coupée du film de Bill Kroyer. Mais que fait la police ?

BRIK

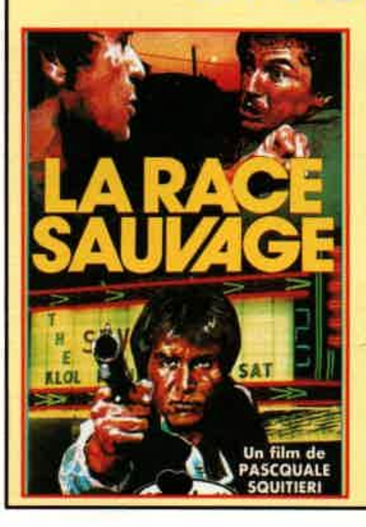
Enfin, Bruno Peyron touche au port ! Il était temps, moi j'en pouvais plus. Qu'il mette 78 ou 82 jours à revenir au même point n'est même pas la question. Non, la bonne nouvelle c'est qu'ils vont enfin nous lâcher avec ça aux infos. Et vas-y que je me fais éjecter par une vague, et que je te rencontre un cachalot (bien le bonjour à madame cachalot, merci pour vos fleurs, vous avez fait des folies...), et que je te croise une tempête (en pleine mer, personne ne s'y attendait !), etc...
Hé, Bruno, la prochaine fois, tu laisses tomber le record du tour du Monde en 80 jours et tu tentes celui des 24 heures du Mans, ça nous prendra moins longtemps la tête.

T'en souvient-il, lecteur aimé, lorsque le brouillon de cette rubrique s'appelait encore "ils ont osé", il nous arrivait de nous pencher sur ce fleuron de la presse libertine que représente *Les Secrets de la Vie Parisienne*. Eh bien il sort aujourd'hui son numéro 100, avec un titre qui tue : Gros culs, gros seins, gros tas et l'art de s'en servir". On remarquera en couverture, impossible de faire autrement d'ailleurs, la belle Zena, créditée de "la plus grosse poitrine du monde", et on ne demande qu'à le croire. Plus gros que ça, on ne verrait plus la fille !
A l'intérieur, et pour ceux qui osent l'ouvrir, un dossier "Super gros tas, le retour", où le reporter ne se contente pas de photographier les ogresses, mais se les tape en plus, enfin à ce qu'il prétend (alors que nous, à *Mad Movies*, on n'a jamais fait ça avec Schwarzenegger, notez bien...). Quant aux spécialistes, ils apprécieront au passage le dossier "sodomie" sous ce titre particulièrement lyrique : "comment lui faire sauter la rondelle sans la faire gueuler maman en breton !"

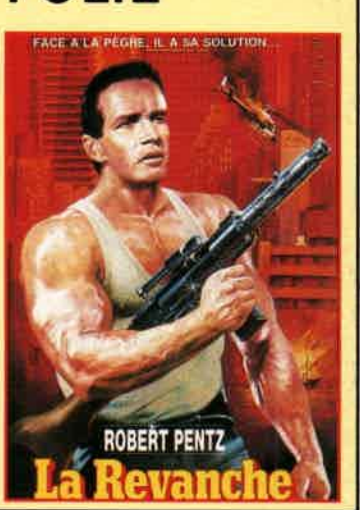
LES SECRETS DE LA VIE PARISIENNE
NUMERO 100
VERITABLEMENT HENAURME !
Gros culs, Gros seins, Gros tas... Et l'art de s'en servir

On a beau villipender ce genre de presse tapageuse et volontairement provocatrice, ça nous fait pourtant hurler de rire à chaque fois, tant les auteurs s'évertuent à nous la jouer vulgaire sans être tout à fait dupes de ce qu'ils font réellement. Pratiquer ainsi la corde raide entre le premier et le second degré constitue un exercice de style particulièrement périlleux, et nous en savons quelque chose ici même dans cette rubrique.

LA VIDEO EN FOLIE



La récession touche décidément tout le monde. Et les plus grands courent aujourd'hui le cacheton dans les pires série B. Derrière les titres, on sent pourtant la haine monter : **La Rage Sauvage** pour Harrison Ford, **La Revanche** pour Arnold. Tenez-le coup, les gars, on vous soutient.



"Que dire devant cet objet filmique, sinon qu'il est répugnant, sans intérêt et d'une prétention incommensurable".
De quel film parle-t-on et d'où sort cette citation ? Bon, allez, je ramasse les copies dans 10 minutes. De **Brain Dead** dans *Télérama*, vous dites ? Eh non, perdu, d'ailleurs *Télérama* a presque aimé **Brain Dead**, comme quoi tout arrive. Non, ce texte provient des *Fiches du Cinéma* (chaque semaine 8F, mais ce n'est pas une raison pour l'acheter), édité par *Chrétiens Média*. Et la critique - non, la critique, le mot est peut-être un peu fort... disons, ce conglomérat sémantique - conclut par un voeu pieux : "souhaitons que le film passe inaperçu, et que Ferrara retourne aux oubliettes." Ben dis donc, ça fait peur la presse chrétienne !
Ce qui ne passe pas inaperçu, c'est l'intolérance de ces gens-là. Mais dites donc, les cathos, une longue descente aux enfers, un parcours semé d'épines (seringue, couteau, phallus, peu importe), avec au bout du chemin la rencontre du Christ et la rédemption, ça ne vous plaît vraiment pas **Bad Lieutenant** ? Et quand bien même serait-ce le cas, pourquoi mêler l'injure à vos tristes écrits ? Décidément, si la charité se perd de nos jours, ce n'est sûrement pas dans les églises qu'on la retrouvera, les mecs !

Jean-Pierre PUTTERS

NEWS

Gérard Depardieu suit à l'heure actuelle un régime draconien, il doit perdre 30 bons centimètres, prendre pas loin de 40 kilos et l'air idiot avec voix glauque et oeil humide. En effet, devant le succès grandissant de l'émission *Perdu de Vue*, *TF1* et *Ciby 2000* sont heureux d'annoncer **Lost of View, the Movie**, avec Gérard Depardieu dans le rôle de Jacques Pradel. Un grand moment de cinéma en perspective.
Par contre, il faut démentir la rumeur selon laquelle Cyril Collard tiendrait le rôle de Patrick Roy dans **The Right Price**. Non il ne s'entraîne pas pour son nouveau rôle, il est vraiment mort.
Le temps de prescription est enfin achevé et le public connaît aujourd'hui l'identité du fameux Jack L'Eventreur, décimeur de péripatéticiennes. Finalement, tout le monde est déçu d'apprendre qu'il s'agissait d'un obscur boutiquier mysogyne, et non pas d'une mystérieuse personnalité, comme le sous-entendait la légende. Chic, dans 50 ans, on saura qui a tué Claude François !
Tiens, justement, la vague yé-yé revenant très fort, on sort les revenants des placards. C'est ainsi qu'entre les best of de Dalida, les succès de Christophe et le meilleur d'Abba, Jean-Claude Lattès est heureux d'annoncer l'autobiographie de Sheila. Eh oui, l'inoubliable interprète de *l'Ecole est Finie* va tout nous révéler dans *Chemin de Lumière*. Un ouvrage lumineux dans lequel Sheila se livrera et racontera sa vie, ses amours avec Waldo Willy Cat, dit "Ringo", ses succès avec B Devotion, sa rencontre avec un gourou qui lui a ouvert les chemins de la sagesse et l'a donc fait arrêter de chanter. Bref, que du bon.
Les chiffres viennent de tomber et l'on est en mesure de révéler que *Arte* fait son plus gros chiffre d'audience entre minuit cinquante huit et une heure du matin. En effet, les spectateurs sont de plus en plus nombreux à guetter le générique de fin (vous savez, les petits moutons qui sautent) dans l'espoir de les voir s'enfiler frénétiquement. Surtout que l'été revient...

Guy LIGUILI

ZE CRAIGNOS ATMOSPHERE, par Pierre Milon





Anne Sérignat, Corbas

J'aimerais répondre à la lettre de Florence Boizon relative au **Dracula** de Coppola. A mon avis, soit elle n'a pas tout compris, soit elle l'a vu en V.O. et n'a pas pu lire la traduction à certains moments. En effet, Florence prétend que Dracula force Mina à boire son sang. C'est faux ! Il la prévient que l'état d'immortel n'est pas forcément idéal et qu'il l'aime trop pour lui faire subir le même sort que lui. Ce à quoi elle répond (je cite) "délivrez-moi de ce monde de mort" et elle veut le rejoindre.
D'autre part, s'il la vampirise, ce n'est pas, à mon avis, pour s'adjoindre une compagne idéale, mais pour qu'il puisse l'aimer après toutes ces années (ou plutôt tous ces siècles) privé d'elle, et pour trouver enfin le repos après l'avoir tant cherchée.
Enfin, je pense que Coppola a voulu décrire, non pas un Dracula cruel et effrayant, mais plutôt un être blessé par la mort de sa bien-aimée, déçu par l'espèce humaine et par l'église qui n'a pas su protéger la femme qu'il aimait plus que tout au monde.

Vincent Arnac, Avignon

Avant de répondre à votre questionnaire, je voudrais dire quelques mots à votre "lecteur perdu". Philippe Luthi, vous savez, le pov' naze qui trouve **Nosferatu** de Murnau sans emphase. Ben oui, **Nosferatu** est sans emphase. Et c'est une qualité ! Selon le dico : Emphase : emploi abusif ou déplacé du style élevé... Quand on sait pas, on dit pas, et on va jouer avec les petits.
Nosferatu, film inspirateur d'un nombre incroyable d'autres œuvres. La dernière étant bien sûr, le **Dracula** de Coppola si cher au lobotomisé qu'est Philippe Luthi. Il n'a pas dû remarquer que l'arrivée de Jonathan Harker en diligence au château du comte est quasiment plan pour plan celle de Murnau. Et je trouve d'ailleurs cette dernière bien plus puissante, n'en déplaise au ver de terre ! Autre exemple frappant de l'inspiration qu'a pu apporter **Nosferatu** à Coppola, la scène des premiers pas de Dracula dans les rues de Londres, tournée avec une caméra semblable à celle utilisée par Murnau en 1922. Et il y en a bien d'autres ! Allez va, Philippe Luthi, tu ne seras pas une grande perte pour *Mad*. Cela me rassure de lire une revue qui n'est pas seulement le refuge d'ignares aux Q-I de 5 (celui d'un footballeur professionnel, en fait).

Et tu nous dis ça en pleine Coupe d'Europe des Clubs Champions, toi ! Sans parler de la Coupe de l'UEFA, et de la Coupe des Vainqueurs de Coupe de ceux qu'ont gagné la Coupe. Je me demande si je ne vais envoyer ton adresse à Bernard Tapie, tiens. Bernard Tapie, qui vient de déclarer, au Journal du Dimanche (4 avril 93) : "Le foot est un métier difficile, comme tous les métiers artistiques, d'ailleurs". *Alors, il fait de l'art, tu vois bien que c'est pas un con ! Remarque, il est pas footballeur, lui, t'as peut-être raison, après tout. J.P.P.*

Pascal Frezetto, Mayennes

Bénéficiant d'un budget alloué par la municipalité, je cherche en vue d'un court métrage sur le vampirisme, acteurs techniciens et créateurs d'effets spéciaux sur ma région. Les participants seront logés et nourris. Merci de me répondre. Pascal Frezetto, 7 rue des Tilleuls, 53100 Mayenne.

Christelle Jugé, Les Mureaux

J'ai eu la curiosité d'aller voir ce que c'était que ce fameux **Dracula**, tant prisé ou abhorré par la critique. Un petit chef-d'œuvre. C'est l'un des films qui se rapproche le plus du roman de Bram Stoker, à quelques petites variantes près. L'idée était très bonne d'instituer ce climat de romantisme mêlé à l'horreur du vampirisme. La réflexion sur la folie, le martyre de Dracula qui ne trouve jamais le repos, voilà un sujet qui porte plus au lyrisme qu'à l'épouvante. Mais c'est si beau, si émouvant. Cette fabuleuse histoire d'amour et de mort sert de support à une véritable volonté de préserver le beau au sein même d'un récit sanglant. La cruauté de Dracula s'explique à travers sa volonté de vivre du sang des autres, parce qu'il renie Dieu, et qu'en tant que serviteur du Mal, il souille la vie en la buvant. Il a besoin de cette substance corporelle pour satisfaire ses instincts de vengeance.
Jusqu'à la fin, qui peut être interprétée comme la rédemption de Dracula, dont les crimes on été lavés par les retrouvailles de son amour perdu. Leur mort à tout deux fait-elle de leur âme des entités condamnées à errer éternellement ? Est-elle une renaissance, l'image que l'amour est éternel, ou maudit ?





Julien Dupuy, Meusnes

Mad Movies est un très bon magazine dans l'ensemble, mais il a aussi un défaut. Son attitude vis-à-vis des productions fantastiques françaises. Déjà que ces dernières ont un mal fou à sortir, si en plus un magazine comme le vôtre n'en parle pas, la situation ne risque pas de s'améliorer.
Par exemple, **Les Visiteurs** vient de sortir et, sans être un chef-d'oeuvre, loin de là, le film comporte quelques éléments intéressants, entre autres ses effets spéciaux. Pourtant *M.M.* ne lui a consacré qu'une colonne dans le cinéphage ; vous auriez pu au moins accorder quelques pages à ses effets spéciaux et leur genèse.
Je joins à ma lettre les photos de deux de mes réalisations, et suis prêt à fournir quelques explications aux lecteurs intéressés. Julien Dupuy, Le Pré Gombaud, 41130 Meusnes.

Dans **Les Visiteurs**, *le Fantastique nous paraît un moyen et non une fin, comme d'ailleurs bon nombre de productions françaises (***Ma Vie est un Enfer, Un Vampire au Paradis***, et bien d'autres), d'où notre tiédeur qui n'a d'égale que celle des professionnels français pour le genre que nous défendons. Ce n'est peut-être pas la meilleure politique, mais enfin, c'est la nôtre. J.P.P.*



Christophe Olivo, Venissieux

Voici une petite lettre pour prolonger l'avis de Mary lors du dernier courrier des lecteurs. D'accord avec toi, petite Mary ! Le ciné est une affaire de goût. Evidemment, il m'arrive d'être en désaccord avec *Mad* sur certaines critiques (j'ai adoré **Hook** et j'ai pas aimé **Le Festin Nu**). Mais le but de *Mad Movies* est de nous faire suivre l'actualité, de la commenter et de la critiquer objectivement ! Ce contrat est rempli sans problèmes. Continuez comme ça, les gars !
Mention spéciale au somptueux numéro 80 sur Stephen King. Même s'il existe, c'est vrai, d'autres bons écrivains dans le genre (Koontz, Masterston et notre Brussolo national), le King reste le King ! C'est-à-dire quelqu'un qui réussit à dompter les émotions, les canaliser et les renvoyer en pleine poire aux lecteurs !
Je vous dis bon courage et à bientôt.

Rachid Abdi, Fameck

Merci pour ta lettre d'injures, mon petit Rachid. Juste assez provoc' pour susciter la vindicte des autres lecteurs trois numéros durant. Finalement on ne la publie pas. Et pourtant, à travers ce "Dario Argento, ah ces Italiens, tout juste bons à faire cuire des pattes" on sentait bien la... pâte d'un pamphlétaire aguerri. Dommage...

Olivier Sauret, Maison Alfort

Cela fait dix ans que je lis *Mad Movies* et je pense continuer encore longtemps. Malgré un certain décalage avec l'actualité, j'aimerais défendre **Alien 3** et son actrice, Sigouney Weaver.
C'est certain, après le film de James Cameron qui, malgré ses grandes qualités pèche un peu par son côté "démagogie belliqueuse", David Fincher a choisi le chemin de la rigueur et de la subtilité. Ici, pas de mitraillages hystériques. **Alien 3**, totalement novateur sur le fond et la forme, utilise les deux premiers chapitres comme un "tremplin". Toutes les attitudes, les gestes et les expressions des acteurs répondent aux nécessités dramatiques de cet opus 3.
Conçu dans la douleur, **Alien 3** est un film tragique où jamais le metteur en scène ne privilégie l'esthétique au détriment des personnages. Tous les acteurs sont parfaits, installant sans difficulté cette ambiance claustrophobique et glauque : reflet des tourments de l'enfer, représentés ici par cet Alien métaphore d'un inexorable chaos universel (*tu sais que c'est très beau, ce que tu dis là ?*).
Tant pis pour les fans de **Terminator** ou autres **Rambo**, **Alien 3** est un film qui secoue les neurones jusqu'au flamboyant sacrifice final, bouleversante maternité sacrificielle vers une indéniable canonisation (*arrête, on meurt !*). Un film qui vous laisse un goût amer longtemps après sa projection.
Par ailleurs, bravo à Julien Magnat (Cf.: MM 81), qui a pris au premier degré les propos de Sigourney Weaver, dont le talent n'a sûrement aucun prix.

Et ce, malgré deux nominations pour **Working Girl** *et* **Gorilles dans la brume**... *Quelle injustice ! J.P.P.*

Vincent, Paris

Merde alors ! Y va falloir attendre
Avant le prochain *Mad Movies*
Dire qu'on est en début de mois

Ma tête va exploser je n'arrive pas à
Oublier
Voir des films m'y aidera et
Impact me fera tenir le coup
En substance
Sans *Mad Movies*, je suis cuit !

En espérant anticiper sur la sortie de **Robocop 3**, je vous joins ce petit dessin qui, je l'admets, n'est pas des plus recherché, mais qui a fait ses preuves auprès de mon entourage. J'imagine déjà les ravages que je pourrais provoquer auprès de la gent féminine dans le cas d'une publication. Vous ne pouvez pas refuser ça à un pauv' célibataire.

J'ai testé ton dessin sur quelques lectrices. Finalement, il vaudrait mieux pour toi t'appuyer sur un bon physique, ou, à la rigueur, sur une très grosse situation. Sinon, laisse tomber... Par ailleurs, à ta place, je démarrerais mon poème par "zut alors!". Pas la peine de rater l'académie pour une trivialité. Hein, ça fait Zad Movies, tu dis ? Non, personne n'y verra rien... J.P.P.

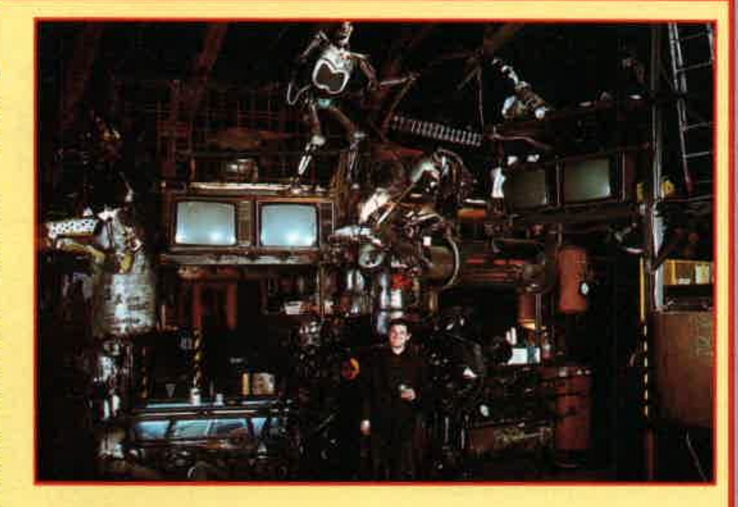


Muriel Pisano, Auriol

Pourquoi ne pas vous avoir écrit plus tôt à propos de **Dracula** ? Pour la simple raison que j'attendais de lire les critiques de vos chers lecteurs.
Pourquoi toujours comparer le film au livre ? Pourquoi pas ne plus se poser de questions, entrer dans la salle de cinéma et se laisser envahir par un univers particulier et incontournable ?
Je ne dirai que deux mots du film de Coppola : "Superficiel et beau". Je n'argumenterai pas, car cela ne servirait à rien. Y'en a toujours qui trouvent à redire. De toute manière, avant la sortie du film, les dés étaient jetés. Presque tout le monde s'est rué sur le bouquin et les gens sont allés voir **Dracula** dans le seul but d'y déceler les éléments qui avaient été annihilées
Alors, on a crié à l'assassin. Coppola à l'échafaud, le décapiteur (mot n'existant sûrement pas) (*non, sûrement pas...*) se faisait décapiter à son tour.

Jean-Pierre Vaufrey, La Chaux de Fonds

Suite à mes précédents courriers, je vous envoie une photo du bar techno-Karmique de Bikini Test, à la Chaux de Fonds. J'y ai travaillé durant à peu près une année.
Evidemment, Il faut voir cela le soir, avec les éclairages et la machinerie. Ainsi, le monstre, dans la cuve, respire à présent grâce à un poumon d'acier, récupéré à l'hôpital municipal.
J'ai plein d'autres projets, dont notamment une expo à Paris, au salon du Modélisme et du Maquettisme. Ainsi qu'une autre, à la Chaux de Fonds, en 94 ou 95, où je disposerai d'une grande salle pour y créer tout un univers. Un autre sculpteur occupera une autre salle et y créera son propre monde, etc. Donc si cela intéresse d'autres créateurs, je peux très bien les inclure dans mon projet. Il suffit de m'écrire. Jean-Pierre Vaufrey, Collège 23, 2300 La Chaux de Fonds, Suisse. Merci à *Mad Movies* et à bientôt.





Herman Conte, Grenoble

Etant un lecteur assidu de *Mad Movies*, je me permets de vous envoyer ce dessin pour qu'il apparaisse en vos pages.
J'ai obtenu en juin dernier mon BT de dessinateur maquettiste et je profite de ce courrier pour vous demander s'il n'y aurait pas une place de dessinateur dans votre entourage. Encore merci. Hermann Conte, 14 rue de l'Isere, 38000 Grenoble.

Rien dans notre entourage immédiat, mais la publication de ton adresse complète t'ouvrira peut-être d'autres portes...

Cyrille Wolff, Molsheim

Je déplore, comme l'année dernière, l'absence de raison qui semble avoir touché le jury du dernier Festival d'Avoriaz. Je n'arrive pas à comprendre comment des "éminents" personnages ont pu choisir **Brain Dead** comme Grand Prix.
Le film le plus "gore" de l'histoire du cinéma, dit-on ! Ce n'est pas que je n'aime pas le genre, mais ici c'est du sang à l'excès, du sang pour sang ! Et si **Brain Dead** provoque un frisson, ce ne peut être que de dégoût.
En tout cas, ce Grand Prix, je n'aurais pas hésité à l'attribuer à **Candyman**, pour son scénario remarquable et surtout pour l'époustouflante interprétation de Virginia Madsen.

Chaque année, nous recevons les doléances des déçus du Palmarès. On s'y fait finalement. Encore que là, après nous avoir bassiné des années durant avec leur cinéma de l'étrange, leur nouveau Fantastique et autres trucs du genre, on ne les comprend plus. J.P.P.

Jean-Claude Michel, Genève

Je suis mordu des séries B et Z italiennes (voire américaines) et je suis surpris du peu d'articles qu'elles suscitent. Pourquoi presque rien sur **Au-Delà des Ténèbres/ Beyond Darkness, Troll 3, After Death** de Clyde Anderson, alias Claudio Fragasso, ou même des films plus connus de notre cher Lamberto Bava, **The Ogre, Prince of Terror, Masque du Démon II**, etc. ?
Bien entendu, il faut reconnaître que Lamberto Bava, Claudio Fragasso, Bruno Mattei ou autre Umberto Lenzi sont des réalisateurs souvent inconnus du grand public, mais ce que j'apprécie dans les films fantastiques et SF italiens, c'est leur style nettement différent de la majorité des films américains : travellings optiques à effets dramatiques, très minces profondeurs de champ et autres prouesses techniques.
Pratiquant beaucoup la vidéo depuis 1987, j'ai réalisé plusieurs courts métrages (18 en tout) dans plusieurs genres (épouvante, insolite, fantastique, onirique...) : **Midnight Demon 1 et 2, Le Possédé, Pénombre, Démonoïds** (inspiré de **Demoni**) et j'en passe. Je cherche d'autres mordus qui voudraient tourner avec moi et vous laisse mon adresse à cet effet. Jean-Claude Michel, 16 rue Le Corbusier, 1208 Genève, Suisse.
Salutations empressées à toute l'équipe décapante de *Mad*, à qui je souhaite une vie éternelle.

Nous parlons de tous les films que tu cites dans notre rubrique vidéo, puisque c'est là qu'ils se reproduisent aujourd'hui, après leur disparition des grands écrans. J.P.P.

Arnaud Lécuyer, Strasbourg

En tant que fidèle lecteur, je me permets de prendre la plume pour vous faire part de quelques commentaires concernant le film **Simetierre II**. Jean Gabin disait que pour faire un bon film, il fallait une bonne histoire, une bonne histoire et encore une bonne histoire. En fait, je crois que si un bon metteur en scène ne peut jamais rattraper un scénario sans intérêt, un mauvais peut, par contre, rendre tout à fait quelconque une histoire à priori alléchante.
Le film s'inspire bien des bases de l'univers Kingien, notamment sur les crises du début de l'adolescence (Cf. *ça*), et les personnages sont bizarres à souhait, surtout le shérif (sacré Kurgan !). Mais à cause de Mary Lambert, tout tombe le plus souvent à plat. La caméra est lente, manque de rythme, et la plupart des plans qui devraient nous saisir à la gorge sont trop longs de plusieurs secondes. Le pire est atteint dans les scènes finales où des ralentis arbitraires et totalement déplacés font plus penser à un clip qu'à un film d'action fantastique.
Que dire en plus du pauvre Edward Furlong (plus à son aise dans **T2**) dont le jeu semble se limiter à un froncement de sourcils avec regard par en-dessous, et à quelques sourires en coin qui se veulent machiavéliques.
Ce film, par respect pour le maître de l'horreur, méritait vraisemblablement mieux que cette réalisation maladroite, et je transmets toute mon amitié au scénariste qui doit être bien peiné de voir son travail ainsi détourné.
A propos de King, je viens de finir la version intégrale du *Fléau*, et le Maître parle d'une probable adaptation au cinéma. Qu'en est-il exactement ? Et encore merci pour votre dossier Spécial Stephen King, très bien présenté et documenté.

Après divers projets avortés, Le Fléau *verra le jour sous forme de série TV.*

Virginie Gautron, La Rochelle

Ce qui me gêne le plus dans le courrier, c'est la méchanceté gratuite de certains lecteurs et toutes ces critiques qui contrebalancent les efforts déployés dans le but d'un élargissement des adeptes du genre.
Je pense particulièrement à Mme Gina Uccelatore, de Belgique qui qualifie un enfant de "larve" sous prétexte qu'elle n'apprécie pas ses chansonnettes.
Laissons plutôt aux enfants une part de rêve dans ce monde où trop souvent, hélas, ils sont confrontés au quotidien, à l'horreur (accidents, parents brutaux, maladie et j'en passe !). Cette dame ne doit pas être mère, je pense, pour parler ainsi.
Voilà, j'espère ne pas avoir été plus rasante que la plupart des lecteurs.
Longue vie à *Mad Movies*, magazine authentique, s'il en est.

Stéphane Perrin, Bitche

En attendant le numéro 81, je me réjouissais à l'idée d'une couv' représentant le bébé destroy de **Brain dead**, ou un Cénobite de **Hellraiser III**, et d'un *Mad Movies* bien rempli sur Avoriaz. Or, que vois-je ? Une couverture digne de *Télérama*.
Je pensais que *M.M.* restait l'un des seuls magazines que je qualifierais d'"indépendant" par sa démarche et ses critiques. En effet, quoi de plus beau que *Les Notules Lunaires, Ze Mad Rubrik, Vidéo et Débats*, et les critiques de vrais films ?
Pourquoi se faire le principal messager de ces films débiles et sans intérêt que sont **Dracula**, **Batman II** ou encore **T2** ?
Je pensais (ou du moins j'espérais) que vous aviez compris votre erreur, après nous avoir offert deux numéros superbes, (79 et 80), mais non ! Les fourbes recommençaient et, malgré une actualité Mad Movienne incroyable, ils nous faisaient bouffer du **Dracula** : huit pages (*sur 68 au total, n'oublie pas !*) pour nous dire ce qui est résumé dans le sommaire : ce film est un truc hollywoodien sans âme. Je ne vois que deux raisons valables à votre attitude :
- Vous recevez des menaces de mort des grands producteurs.
- Vous manquez d'argent et faites du tape-à-l'œil pour vendre quelques numéros supplémentaires.
Vous qui semblez refuser toute publicité dans votre magazine, vous vous rabaissez à faire de la promo gratuite pour des films sans intérêt.
Je préfère encore voir le prix augmenter de 5F ou voir l'apparition de pages entières de publicité plutôt que de lire des individus qui n'ont plus aucun honneur et se foutent ouvertement de leurs lecteurs.
Par contre, je tiens à vous féliciter pour les articles (certes courts) sur les séries télévisées dans les n° s 79 et 80. Je vous accorde que (peut-être) l'actualité ne vous permettait pas de continuer dans le 81.
Je vous remercie de ne pas vous fâcher, et aimerais signaler que je recherche des correspondantes, 18-20 ans, aimant *M.M.*, Sonic Youth, et rêvant d'élever des moutons en Australie. Stéphane Perrin, 6, rue Schellenthal, 57230 Bitche.

On espère pour toi que ces trois conditions ne sont pas incompatibles. Mais, dis donc, pourquoi ne pas reprocher à l'Evénement du Jeudi de faire davantage de couv' à Mitterrand qu'à Arlette Laguillier, pendant que tu y es ? C'est partout pareil. Nous privilégions ces films parce qu'ils créent l'événement, que tout le monde en parle - même ceux qui ne s'intéressent pas spécifiquement au genre fantastique - et que les lecteurs dans leur majorité s'attendent à ce qu'on y consacre des dossiers substantiels. Et c'est en l'oubliant que nous nous moquerions de notre lectorat, contrairement à tes allégations. J.P.P.

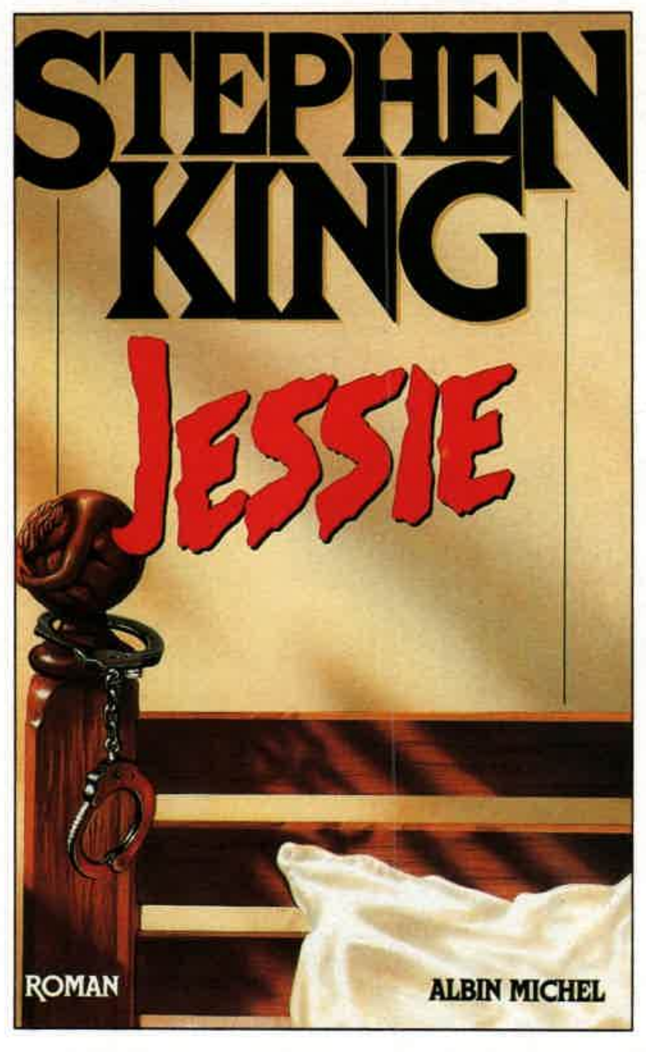
MAD'GAZINE

par Didier ALLOUCH

SANG D'ENCRE

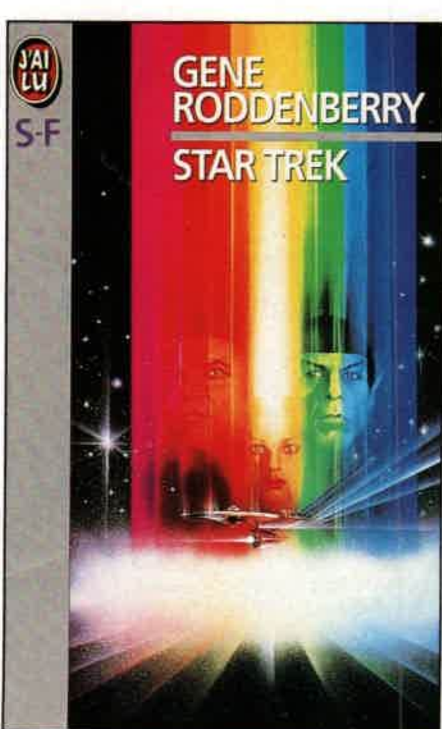
JESSIE
Stephen King
Albin Michel

En écrivant "Jessie", Stephen King fait prendre un nouveau tournant à sa carrière. "Jessie" ne ressemble à rien de ce qu'il a écrit auparavant, excepté peut-être "Misery". "Jessie" n'a pratiquement rien de fantastique. C'est un cauchemar, une terrible expérience. Celle que subit Jessie Burlingame. Dans leur résidence en pleine forêt, loin de tout, Jessie est attachée par son mari avec des menottes au montant du lit de la chambre à coucher, ceci afin de jouer à un petit jeu sexuel qu'il affectionne particulièrement. Consentante au départ, Jessie réalise l'humiliation qu'elle subit, et donne un coup de pied à son mari quand celui-ci tente de lui faire l'amour alors qu'elle n'en a aucune envie. Gerald tombe à la renverse et se fracasse le crâne. Il meurt et laisse Jessie livrée à elle-même, clouée au lit, incapable de se lever. Le cauchemar peut commencer...
Voilà pour les 20 premières pages. Dans les 380 suivantes, King décrit avec soin, minutie et un brin de perversité, le calvaire de cette femme, abandonné en petite culotte sur son lit. Le style de l'écrivain a changé. Il est moins direct mais il reste tout aussi efficace. King multiplie les astuces pour rendre son récit passionnant. Il aborde des thèmes qu'il évitait auparavant, comme l'inceste, le féminisme, la psychanalyse, les traumatismes sexuels, les frustrations, et ceci sans à priori ni volonté de porter de jugement moral. Un aspect nouveau dans son œuvre, où le manichéisme était le seul vrai défaut. Au lieu de développer l'intrigue autour de nombreux personnages comme il en a l'habitude, il se concentre sur une étude en profondeur du psyché de Jessie Burlingame et de la transformation de son identité à travers l'épreuve affreuse qu'elle traverse. Et c'est tout bonnement passionnant d'assister en parallèle à la métamorphose de Jessie et à celle d'un écrivain qui adopte un nouveau ton et conçoit une nouvelle façon de construire son œuvre.



STAR TREK
J'ai Lu - Fleuve Noir

Alors que *J'ai Lu* réédite la novelisation signée par Gene Roddenberry lui-même du premier film **Star Trek**, *Fleuve Noir* rachète les droits de plusieurs histoires mettant en scène les personnages de la série-culte. Les six premiers ouvrages sont sortis récemment. Il s'agit de "Le pacte de la couronne", "Démons", "Spock doit mourir", "Le piège des romuliens", "Spock messie" et "Corona". Des titres qui en disent long sur la qualité de ces œuvres produites à la chaîne aux USA et dont le seul but est d'entretenir l'impatience des Trekkies entre deux films. Aucune de ces histoires ne fait preuve d'imagination débordante. Les auteurs rendent leur copie, un travail propret avec son quota obligatoire de téléportation, de "*Kirk à l'inter*" et autre "*journal de bord du capitaine, date stellaire 4011.8*". On a beau être dans l'espace, tout ça ne vole pas très haut.



LA GUERRE DES ETOILES

LA BATAILLE DU JEDI
Timothy Zahn
Presses de la Cité

Après "L'Héritier de l'Empire", Timothy Zahn livre la seconde suite à la première trilogie de la "Guerre des étoiles". Déjà, si vous n'avez pas lu "L'Héritier...", vous n'avez aucune chance de vous y retrouver dans ce fatras de noms compliqués et imprononçables de planètes et de personnages. Pour résumer, disons que c'est encore le boxon dans la galaxie. L'Empire et la Nouvelle-République, celle de Luke et Leia, sont toujours en guerre et les Jedi sont toujours aussi rares. Alors quand on sait que Leia est enceinte de jumeaux Jedi (bien joué Han Solo !), autant dire que plein de monde aimerait leur mettre la main dessus. Et notamment C'Baoth, en gros le nouveau Dark Vador, un Jedi dément aux ordres de l'Empire.
Ils sont tous revenus dans cette nouvelle aventure exactement du même niveau que la précédente. Donc si vous êtes des accros du premier livre, vous savez ce qui vous reste à faire.



JEUX VIDEO

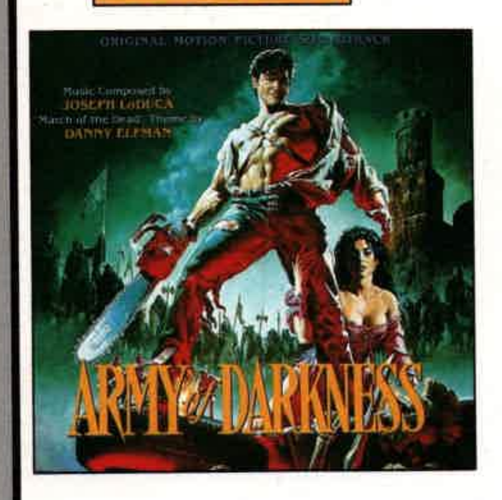




Si vous avez dépensé des fortunes dans l'impeccable jeu d'arcade inspiré de **Terminator 2**, *Sega* va vous permettre de faire de sérieuses économies. Une version *Mégadrive* très réussie vient de débarquer dans les rayons. Le principal obstacle à cette adaptation était la nature même du jeu d'arcade où les manettes étaient remplacées par des mitraillettes. Mais la frénésie de tir est tout aussi présente sur l'adaptation Mégadrive, et *Sega* a eu l'excellente idée d'y associer le Sega Menacer, flingue à infra-rouge sorti tout récemment qui permet de retrouver les sensations du jeu d'arcade. Si vous ne possédez pas le Menacer, pas de problème, vous pouvez jouer avec vos Joysticks habituels en dirigeant une cible sur l'écran et en appuyant sur les boutons pour tirer. Ce **T2** n'a pas grand chose à voir avec le jeu de plate-forme sorti sur Nes chez *Nintendo* il y a environ un an. Ici, on cartonne, on massacre tous les robots qui passent, on sauve le monde contre l'invasion des créatures de Skynet à grand coup de tirs explosifs. Pas le temps de penser à la façon de passer tel ou tel stage. Faire le plus de dégâts possibles chez l'ennemi est le seul but. Bref, c'est le pied !

Stéréo, graphisme extraordinaire, couleurs incroyables, l'adaptation de **Star Wars** pour la *Super Nintendo* est une petite merveille. Le scénario : simple, c'est exactement celui du film, comme sur l'adaptation Nes. Sauf que là, on est carrément dans le jeu très haut de gamme. Le prologue de présentation est déjà aussi impressionnant que le générique du film. Le jeu lui-même est un patchwork de ce qui se fait de mieux en matière de jeux de plate-forme et de "shoot them up". De la planète Tatooine à l'Etoile Noire, du LandSpeeder au X-Wing, on traverse tout l'univers sorti de l'imagination débordante du sieur George Lucas et à l'aide de tous les vaisseaux créés par celui-ci. Les étapes sont assez difficiles pour rendre le défi proposé à chaque joueur passionnant à relever. Avec en plus un plaisir des yeux imanquablement renouvelé à chaque niveau. Seul petit reproche, une maniabilité pas évidente au début, notamment avec les vaisseaux. Mais c'est véritablement très peu par rapport à toutes les sources d'étonnement que procure ce jeu.

DISQUES



ARMY OF DARKNESS
Joseph LoDuca
WMD /Varese

Sam Raimi est fidèle en amitié. Joseph LoDuca qui avait signé les musiques de **Evil Dead 1** et **2**, s'attèle de nouveau à la tâche sur le troisième épisode de la série, **Army of Darkness**. Mais cette fois, il n'est pas tout seul puisque Danny Elfman, carrément, vient lui prêter main forte en composant un morceau, celui sur lequel l'armée des morts défile en rangs serrés dans les scènes finales du film. L'époque médiévale où se déroule le film permet à LoDuca de se laisser aller à une musique symphonique puissante, enjouée et inspirée, parcourue de thèmes riches. On se croirait revenu au bon vieux temps des films de cape et d'épée où les compositeurs n'hésitaient pas à surcharger leur portée pour donner plus d'ampleur aux images. En ce sens, **Army of Darkness** est une entière réussite.

P.S.: Juste un petit mot pour signaler que le mois prochain, *Varèse* sortira la BO du premier **Evil Dead**. On en reparlera.

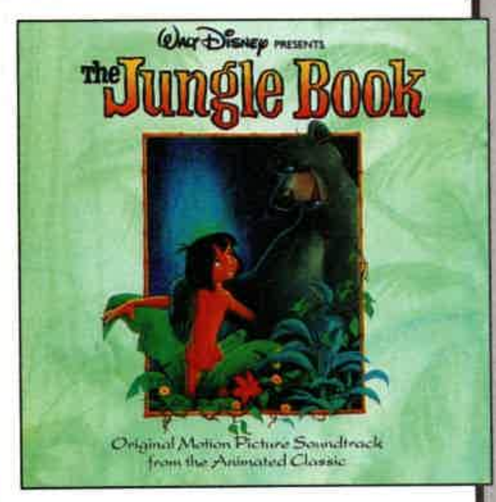
**HELLRAISER III :
HELL ON EARTH**
Randy Miller
GNP Crescendo

Pour le troisième épisode des aventures de Pinhead et de ses copains, Christopher Young, auteur des BO d'**Hellraiser 1** et **2**, laisse le pupitre à Randy Miller. Le changement se voit à peine. On reste dans une musique qui se veut horrifique à souhait mais qui n'atteint que rarement ses objectifs. D'autant plus que Miller a opté pour une composition tonitruante, ce qui n'est pas toujours du meilleur effet. Il est allé jusqu'à Moscou pour louer les services d'un orchestre symphonique. Un voyage qui n'en valait pas vraiment la peine !



MATINEE
Jerry Goldsmith
WMD/Varese

Depuis **Gremlins**, Joe Dante et Jerry Goldsmith ne se quittent plus. Dernier né de leur union créatrice, la musique de **Matinee** rentre directement dans les toutes meilleures bandes originales composées par son auteur, qui est pourtant très fécond (il en est déjà à trois disques sortis depuis janvier). **Matinee**, le film, raconte avec une grande dose de nostalgie une séance de cinéma très spéciale pendant l'été 62. C'est une comédie tendre et délicate. Deux adjectifs qui conviennent parfaitement à la douce musique que Goldsmith a écrite. Alors qu'aujourd'hui la tendance serait plutôt au boom-boom dans les musiques de film, quel plaisir d'entendre de si jolies mélodies composées avec soin par un Goldsmith qui avait rarement fait aussi bien.



**LE LIVRE DE
LA JUNGLE**
*Walt Disney Records -
Sony Music*

Si un disque méritait de faire sa réapparition dans sa langue d'origine, c'est bien celui-ci. En effet, pour la première fois en 1967, les studios *Disney* fournissaient un effort particulier sur le choix des chansons et de ceux qui allaient prêter leur voix aux personnages. Ainsi, des noms prestigieux comme Georges Sanders ou Louis Prima apparaissaient au générique. Mais, pour les Français, il a fallu attendre plus de vingt ans pour les écouter, Disney se refusant à sortir ses films autrement qu'en version française dans nos contrées jusqu'à il y a peu (la première date de 1981 avec **Rox et Rouky**). Aujourd'hui, justice est rétablie et on peut enfin écouter les chansons interprétées par les artistes d'origine. Et c'est un vrai régal. Un régal d'écouter Louis Prima sortir ses borborygmes délicieux sur "I wanna be like you" ou le quartet des vautours entonner dans un parfait canon le "That's what friends are for". C'est tellement bon qu'on passerait presque le disque en boucle toute la journée.

PETITES ANNONCES

Vds 100 F. pièce VHS de **RoboCop**, **Kickboxer** et **Jamais plus Jamais**. Patrick Quédinet, 7 rue Paul, BP 523, 97500 St Pierre et Miquelon.

Rech. épisodes de ***Dream On*** (*Canal Jimmy*) et ***L'Instit*** (*F2*). Serge Le Floch, BP 6, 70300 St Sauveur.

Vds comics 1994 à nos jours (*Marvel*, *DC*, *EC*...), ainsi que des centaines de *Strange* et autres revues du genre. Thierry Fuzellier, 7 rue François Mauriac, 80480 Salouel.

Ach. *Vendredi 13*, *Toxic* et toute autre revue sur le gore. Rech. enregistrements des "Accords du Diable" qui passait sur La 5. F. Zviadadzé, Bois de Buissou, 19270 Ussac.

Vds à petit prix photos de stars prises en festivals. Liste contre coupon-réponse international à Biesem Guillaume, Clos du Chemin Creux, 4, Bte 23, 1030 Bruxelles, Belgique.

Vds CD, vidéo, audio et rareté du "Wish Tour" de The Cure. Liste gratuite à F. Legros, 5 allée des Tilleuls, 60110 Lormaison.

Ach. prix intéressant (*pour qui ?*) *M.M.* 21 et 22 si bon état. David Tago, 94/1 rue Rubens, 59100 Roubaix.

Ach. *M.M.* 1 à 28, *E.F.* 22 à 90, ou éch. contre très rares *Midi Minuit*. Michele Borghi, via Manzoni 8, 46036 Revere, Italie.

Vds BD *Lug*, *Aredit*, comics américains... T. Allié, 5 rue Jean Giraudoux, 89300 Joigny.

Vds *M.M.* 34, 50 à 76, 81 et 82, fanzines, et VHS de **Darkman**, **Body Double**, **Suspiria**, **Opération Las Vegas** et **L'Ange de la Mort**. F. Guiet, 2 rue de l'Humelet, 79300 Terves.

Vds 100 films VHS, 50 F. pièce, tous genres. Liste sur demande au 64.94.83.97.

Vds, ach., éch. jouets-objets **Star Wars**. Liste contre enveloppe timbrée à Eric Druon, 21 rue du Puits Descazeaux, 33000 Bordeaux.

Rech. livres "The Art of Star Wars" et "The Art of Return of the Jedi" + tout sur ILM. Ghislaine Bonnet, Le Bois de l'Aune, Bt C, 13090 Aix en Provence.

Vds *Strange*, *Fantask*, *Marvel*, romans d'anticipation... Liste contre 3 timbres à Jean-Marc Polizzi, 38 rue des Epinettes, 75017 Paris.

Ch. épisode de ***Nadia, The Secret of the Blue Water*** (*facile, suffit d'ajouter du Curaçao bleu !*). M. Racaud, 1246 avenue du Père Soulas, 34090 Montpellier.

Ch. **Les Dents de la Mer III** en relief. Christophe au 66.67.54.62.

Vds *Strange* 1 à 250. Patrick Lemortellec, 50 avenue du Parc, 93290 Tremblay-en- France.

Cinéastes amateurs en région parisienne, je compose (gratuitement) la musique de votre film. 40.11.82.09.

Vds nbreux romans-photos (westerns, péplums, SF). Joel Vienne, 72 rue de l'Abbé de l'Epée, 59500 Douai.

Ach. affiches, VHS, BOF, photos d'exploitation des films de Clint Eastwood. Fabrice Fonte, 6 rue Belvedere, 14000 Caen.

Ach. VHS secam de dessins animés japonais (**La Cité Interdite**, **Legend of the Over Fiend**...). Fabrice, j'ai perdu tes coordonnées. Stéphane Schouft, 305 quartier de la Haute-Folie, 14200 Hérouville Saint-Clair.

Vds BD *Lug*, *Sémic*, *Conan*, ainsi que romans SF/fantastique. Pat Legret, 106 avenue Briand, 92120 Montrouge.

Vds BO vynil, ***Cosmos 1999***. Jack au 40.30.40.79.

Vds nbreux articles sur **Star Wars**. Catalogue contre 2 timbres. Rech. correspondants et fans de la saga. Edite un fanzine de BD humoristique, *Darknin*. Rens. à Darknin, 11 rue Marcel Renault, 75017 Paris.

Vds nbreux *Strange*, *Sp Strange*, *RCM*, *X-MEN*, *Conan*, ou éch. contre volumes *Collection Privilège*. Raphael Jouet, rue du Pré Goujon, 89600 Cheu.

Collectionneur vds VHS du **Village des Damnés** et nbreux films et séries TV SF/fantastique. Daniel au 87.58.23.52.

Collectionneur (1000 BOF) cherche à renouer avec anciens correspondants pour éch. K7. C. Olivo, 23 rue Léo Lagrange, 69200 Venissieux.

Vds 60 F. pièce VHS de **La Maison de la Terreur**, **Cassandra**, **Horrible** et **Le Monstre est Vivant** (**Voeux Sanglants** gratuit pour 3 K7 achetées). David au 84.58.15.78.

Enfin disponible en français : "Retour à la préhistoire" d'E.R.. Burroughs (49 F.), suite de "Le naufragé de la préhistoire" (45 F.). J.P. Moumon, La Magali, Ch. Calabro, 83160 La Valette.

Ech. BO en CD du **Silence des Agneaux** et **T2** contre VHS de **Orange Mécanique**, **Basic Instinct** ou **La Main sur le Berceau**. Stéphane Houel, 7 rue Jean de la Fontaine, 27000 Evreux.

Vds attirail d'Avoriaz (valisette, cartes postales, pin's, catalogue...) (*ben, et les skis, alors ?*). Prix à débattre au 80.97.21.37.

Ech. films SF/fantastique 1900 - 1960 et épis. de ***Star Trek***. Rech. tout documentaire VHS sur les OVNIs. Mr. Degain, 11 B les Papeteries du Gapeau, 83210 Sollies Toucas.

Musicien ayant expérience et matériel composerait musique pour film amateur. Rens. contre enveloppe timbrée à Cyril Troussier, 22 rue Pasteur, 38180 Seyssins.

Vds/éch. nbreux livres fantastique/anticipation (*Marabout*, *J'Ai Lu*, *Masque*...). Liste sur demande à Eric Maillet, 1 allée du Poitou, 78140 Velizy.

Ach. VHS de **6 Femmes pour l'Assassin**, **Les Frissons de l'Angoisse**, **Aux Frontières de l'Aube** et **The Thing** (*on a tout ça à* Movies 2000, *hé !*). Rech. personne pouvant me procurer des exemplaires de la BD italienne *Dylan Dog*. Nikita Malliarakis, 40 rue de Croix-Fontaine, 77240 Seine-Port.

Vds ou éch. affiches de films, revues (*Mon Film*, *Première*, *E.F.*) et livres de cinéma. Liste contre enveloppe timbrée à Mr. Malitte, Le Roi des Oiseaux, 58170 Luzy.

Vds en lots seulement *Starfix* 1 à 45, *Vendredi 13* 1 à 15, *Toxic* 1 à 8 et *E.F.* 112 à 125. Tél.: 40.65.89.15.

Vds 100 F. pièce VHS de **Dune** et **Star Trek 1, 2, 3** et **4**. Samuel Trotignon, 13 rue de la République, 54290 Virecourt.

Ech. **Monster in the Closet** contre **Simetierre**, **La Fissure**, **Cabal**, **Poltergeist 3**, **Freddy 6** ou **Ré-animator Hospital**. Vds 2500 F. console Megadrive + 6 jeux. Frédéric au 33.38.55.80.

Ech. enreg. de BO (plus de 100 titres). Envoyez vos listes à Sophie Lémery, 56 rue des Hallates, 76610 Le Havre.

Collectionneur rech. les ***Zorro*** avec Guy Williams, ***Columbo*** 1ère série, ***L'Autobus à Impériale***, ***Mission Impossible***. Ech. contre plus de 30 séries. Patrick au 82.56.35.85.

Vds BD *Artima* et *Lug*. Liste sur demande à Dominique Dumontet, 53 rue du Limousin, 93290 Tremblay.

Vds affiche 120 x 160 de **La Guerre des Etoiles**, BO en CD du film, jeu Amiga 500 (T2). Didier Plouviez, 34 bis avenue de Salres, 40000 Mont de Marsan.

Space-Club, nouveau fanzine, photos couleurs et NB, sur ***Cosmos 1999***, ***UFO***, ***Capitaine Scarlet***... Patrick Giuliano, Elodia Parc, A1, 496 chemin des Ames du Purgatoire, 06600 Antibes.

Ch. épisodes de ***Spectreman***, tout autre doc sur la série, et magazine *Merkalite* 1 et 2. Damien Martinet, 14 rue Charles Meunier, rés. le Vallon, 77210 Avon.

Vds BD *Lug*, *Marvel*, *Conan*, *RCM*... + posters (Spiderman, Venom, Hulk...). Tél.: 50.67.24.83.

Ach. "Mythologie du vampire en Roumanie" par Adrien Cremene (*Ed. du Rocher*) ainsi que livres, biographies, fanzines sur Lovecraft, Clark, Ashton Smith et Virgil Finley. Jean-Louis Sarro, 28 rue du Dr. Vuillième, 92130 Issy-Les-Moulineaux.

Vds 60 F. pièce VHS de **La Baie Sanglante**, **Le Ferme de la Terreur**, **Rage**, **L'Invasion des Cocons**, **Dark Crystal**, **Street Trash**, **Making of T2**, **Inseminoid**. Olivier Launay, 7 rue du Pole Nord, 75018 Paris.

Vds VHS Secam et Pal, collection ***Thunderbirds***, *Jeux et Stratégie* 1 à 50. Liste sur demande à Jean-Yves Desrats, 122 bd de Lamballe, 45400 Fleury les Aubrais.

Vds VHS de films fantastiques et documentaires sur les voitures. Liste contre 1 timbre à Christian Mehl, 30 rue St Nicolas, 67700 Saverne.

Rech. tout sur **Le Silence des Agneaux**, Anthony Hopkins, et enregistrement des Oscars 92. Axelle Dandelot, 6 rue F. Guionnet, 16100 Châteaubernard.

Vds *M.M.*, affiches de cinéma 1948/90, scénarii, photos, revues... Liste contre 1 timbre à Patrick Giraud, 25 avenue Roger Salengro, 93420 Villepinte.

Vds plein de choses (VHS, BD) et rech. plein de choses (raretés Beatles) (*soyons clairs, Jeff : maintenant, c'est la sœur contre l'intégralité de l'annonce, compris !*). Jeff Couderc, 5 cité des Sports, 31270 Cugnaux.

Vds 75 F. pièce VHS de **Gremlins**, **Indiana Jones 1** et **2**, **Mad Max 2**. Stéphane Pichot, 32 avenue des Martineaux, 28200 Châteaudun.

Ch. BO en CD ou K7 de **Zombie**, **Le Cercle Infernal**, **Dune** et **The Thing**. Benjamin Aïssou, 1 rue Auguste Comte, 69780 Mions.

Vds affiches de cinéma, tous genres, tous formats. Prix intéressants. Liste contre 2 timbres à L. Marty, 14 allée Alfred de Musset, 33320 Le Taillant Médoc.

Ech. Super Nintendo + jeux contre Neo Geo + jeux. Frédéric au 90.34.48.43.

Rech. tout sur **Dracula**, **Simetierre 1** et **2**, et les films d'Avoriaz 93. Julie Fauconnier, 62 avenue De Gaulle, 59130 Lambersart.

"Dans un monde dévasté, le mal sera bientôt châtié" : "Legend 2093, BD amateur, 20 F. (*j'ai rien compris !*) à Vincent Gressier, 76 rue Raoul Huguet, 02100 St Quentin.

LE TITRE MYSTERIEUX



Splendide spécimen de la robotique façon série B, notre héros traverse un film dont il vous suffit de reconnaître le titre pour que tous les espoirs vous soient permis. Du moins, celui de recevoir gratuitement notre prochain numéro.
Notre héros du bimestre, a mis moins de 80 jours pour identifier le précédent titre (le record de Philéas Fogg est donc encore battu !), à savoir **The Unholy** de Camilo Vila. Il s'agit de Arnaud Fabisiak, et c'est le seul gagnant. Encore un exploit bien français (dixit *France Info* !).

Ch. tout doc sur Mary Stuart Masterson. Alain Thia, Le Ponant, 475 B, 2 Terr. 8 mai 45, 33000 Bordeaux-Mériadeck.

Rech. *M.M.* 16, 19 et 20. Vds 500 F. *Impact* 1 à 43. Alain Arnoux, 10 rue Vincent Scotto, 31300 Toulouse.

Avis à tous les fans de fantastique. Rejoignez-nous ! Club sur Paris. C'est le début d'une grande aventure. Ecrire à Patrice Verry, 2 square du Croisic, 75015 Paris.

Vds VHS, E.F., affiches. Ach. tout doc sur David Lynch et fanzines dédiés au gore. André Quintaine, 7 rue A. Briand, 70800 St Loup/Semouse.

Vds VHS Pal, 200 F. (**Batman 2**, **L'Arme Fatale 3**, **Alien 3**, **Basic Instinct**) et 150 F. (**Terminator**, **Il Etait une Fois en Amérique**) + autres. Sabrien Moskala, 93 rue C. Legendre, bt A, appt 55, 87000 Limoges.

Vds BD, mangas, (*à la sauce américaine j'adore ça...*) CD et vidéo japanimation + films japonais et "Hong Kong Killers". Martial Camacho, 3 imp. de la Grande Ferme, 59139 Noyelles-Lez-Seclin. (*attendez, non c'est des gambas dont je voulais parler !*)

Vds BD *Lug*, *Semic* et autres rares et pas rares, strups inédits de l'Araignée par Stan Lee et Chris Claremont. Ach. *Trading Cards Marvel*. Jean-Pierre au 55.33.41.03.

Ach. VHS **Makin of des 3 Star Wars**, *M.M.* 20, et jouets **Star Wars**. David Maquestiau, 27 rue de la Liberté, 68300 Village-Neuf.

Vds, ach., éch. maquettes plastiques, vynil ou résines de personnages SF/fantastique/horreur/BD. Vds planches originales comics. Liste contre enveloppe timbrée à Pascal Fraboulet, 17 rue de la Liberté, 77680 Roissy en Brie.

Ach. gant de Freddy, et BO (K7 ou vynil) de **Akira**. David au 96.42.92.31.

Ch. absolument tout concernant le dessin animé *Cobra*. Mehdy Seraiche, Mas de Bagnere, 272 rue de Tatius, bt A1, 34070 Montpellier.

Rech. VHS de **Universal Soldier** et **L'Arme Fatale 3**. Rudolphe Gugliemi, "La Vallée Heureuse", 13660 Orgon.

Le n°1 de *Sensationnel* est paru. SF, fantastique, aventure, policier, livres et BD. 20 F. par chèque à l'ordre de "L'Encre des Pendus", 25 rue de la Digue, 31300 Toulouse.

Vds deuxième livre d'un auteur canadien, intitulé "Vampyres". Pour tout contact, Jérôme au 76.23.33.85.

Ach. VHS Secam de dessins animés japonais (**Vidéo Girl Aï**, **Lodoss War**, **Bubblegum Crisis**...) et rech. **Applesees 1** version US ou japonaise. Y. Gaillard, 30 rue Faidherbe, 62300 Lens.

Ech. VHS (**Métal Hurlant**, **Captain America**, dessins animés *Marvel*...) contre jouets ***Goldorak*** + soucoupe. Gilles au 94.62.21.79.

Amateurs de cinéma et de musique de film, rejoignez l'Association Main Title. Tous les trimestres, votre rendez-vous avec interviews de compositeurs, présentation des nouveaux CD... Association Main Title, 5 rue des Irlandais, 44800 St Herblain.

Rech. les 8 premiers épisodes de ***UFO*** (*Canal Jimmy*). Sam au 73.92.80.14.

Vds 800 F. figure de Freddy grandeur nature (2 mètres). Arnauld au 46.37.29.11. (*nous on vend une figure de Marcel Toulc, grandeur nature aussi : 1 mètre !*).

Vds n° de *L'Avant-Scène Cinéma* spécial fantastique et nbreuses autres revues de cinéma. Liste sur demande à Philippe Rège, 25 rue Blatin, 63000 Clermont-Ferrand.

Rech. enregistrement de "l'inauguration d'EuroDisney" (*encore un maso !*) diffusé le 11 avril 1992 sur *TF1*. Fouji Kaïd, 125 rue Nungesser et Coli, 93380 Pierrefitte.

Vds *M.M.*, *E.F.*, *Starfix*, BD... Liste contre enveloppe timbrée à Maxime Dumas, quartier la Coueste, 04290 Volonne.

ILS OU ELLES CHERCHENT

- correspondantes 15 - 17 ans aimant le fantastique, Tonton Mad (*celles qui aiment Tonton Mad n'ont qu'à s'adresser directement à moi, d'abord !*) et Stephen King. Frédéric Vella, 16 rue Alphonse Allais, 38400 St Martin d'Hères.

- correspondant(e)s aimant le cinéma fantastique. Hijji Mustapha, rue 144 n°23, Ainchok 02, Casablanca, Maroc.

- correspondant(e)s 16 - 19 ans aimant Pink Floyd, Stephen King, les films d'horreur et les sports de plage. Sylvain Plankeel, 36 rue des Rosiers, 59760 Grande Synthe.

- correspondantes 20 - 25 ans région Orange aimant fantastique et effets spéciaux pour rendez-vous amusants (*hum, hum !*). Nicolas Hulard, 73 rue du Petit Bois, 59400 Cambrai (*alors comme ça, on passe ces vacances à Orange, hein ?*).

- fans de musique de films et de Graham Masterton sur Tours. Jean-Paul Nourry, 106 rue de l'Ermitage, 37100 Tours.

- amatrice de fantastique (films, livres, BD) sachant rigoler et ayant une culture musicale variée, dans le but de créer une relation basée sur des goûts communs). Appeler Bruno au 20.82.96.58. (*Préviens-nous si ça marche, qu'on monte une agence*).

- correspondant(e)s étrangers 13 - 16 ans aimant Stephen King et Spielberg. Tran Nha-de, 48 rue de la Thérouanne, 77380 Combs-la-Ville, France.

- correspondant(e)s aimant ke cinéma, Van Vogt, King, Vance, Seignolle et Jean Ray. Yves Vercy, rue Seutin 46, 1400 Nivelles, Belgique.

- éditeur voulant miser sur mon premier roman policer, genre Agatha Christie). S. Hannequin, 2 bis rue Contant, 93220 Gagny.

- amateur de figurines pour échange de trucs concernant dioramas, techniques de peinture... Thierry De Raymaeker, rue Paul Hymans 11, bte 9, 1030 Bruxelles, Belgique.

- correspondants aimant King, *M.M.*, **Star Wars**, Matthew Broderick, Mark Hamill, l'informatique et les jeux vidéo. Thierry Meimoun, 16 rue du Petit-Thouans, 49000 Angers.

- correspondants aimant le cinéma de Hong Kong pour éch. VHS. J.M. Bigeard, 6 rue Rubens, 44000 Nantes.

- correspondants adorant **Creepshow**, ainsi que tout doc sur le film, et le maxi-single "Creepshow Dance". Frédéric Mignard, 16 rue Lamartine, 34300 Agde.

- correspondants français ou étrangers aimant le fantastique et le cinéma en général. Vanessa Bellicha, Lycée la Saulaie, 38160 St Marcellin.

- personnes connaissant les effets spéciaux visuels pour travailler sur projet de film amateur. Laurent Witz, 3 rue des Bénédictins, 54210 St Nicolas du Port.

- correspondants aimant le ciné fantastique et d'horreur, King, Masterson, Koontz, Rice et Straub. Coudeyrat, 5 rés. Carré Vert, 92800 Puteaux.

- correspondant(e)s 15 - 17 ans aimant le gore, le fantastique, les FX et le cinéma en général. David Petit, av. Giscard d'Estaing (*il est mort Giscard, c'est vrai ?*), 71350 Verdun sur le Doubs.

- correspondants 14 - 18 ans aimant Stephen King, le cinéma fantastique, les films à suspense et le hard rock. Laëtitia David, 15 rue Emile Gavroy, 77100 Meaux.